

PC - SONY - SEGA - NINTENDO - C 6 4

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

TECHNO-LÁZ

A JÖVŐ ÉVEZRED HADVISELÉSE
FÖLDÖN ÉGEN ÉS - GYALOG

MDK
G-NOME

MAGIC THE GATHERING

AZ ÖRDÖG BIBLIÁJA AZ ACCLAIM ÉS
A MICROPROSE FELDOLGOZÁSÁBAN

theme

HOSPITAL

RESZKESSETEK, BETEGEK!

EGY KEDVES EMBER ELTEMET...

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD 19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	HARLEY'S ADVENTURE	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	JAMES BOND JR.	5900
BEST OF THE BEST C.K.	5900	KENDO RAGE	5900
COOL WORLD	5900	PHALANX	5900
CRASH CHASE	5900	PUSH OVER	3500
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	5900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	X KALIBER 2097	8900
FIRE POWER 2000	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

ASTERIX	11900	NBA LIVE 97	14900
BEAVIS & BUTT-HEAD	9900	OBELIX	12900
BIG SKY TROOPER	11900	PAPERBOY 2	5900
BOOGERMAN	12900	POWER PIGS	12900
BRUTAL	9900	PREHISTORIC MAN	9900
COOL SPOT	9900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DAFY DUCK MARVIN MISSION	11900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SMURFS	11900
DONKEY KONG COUNT.3	14900	SMURFS 2	12900
DOOM	9900	SOCCER KID	9900
EARTHWORM JIM	12900	SPIDERMAN MAXIMUM	
EARTHWORM JIM 2	12900	CARNAGE	9900
HAGANE	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER TURRICAN 2	12900
JUNGLE BOOK	9900	WEAPONLORD	12900
KILLER INSTINCT	9900	WILD GUNS	9900
KIRBY FUNPACK	14900	WORMS	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	YOSHI S ISLAND /	
LOST VIKINGS	9900	S. MARIO LAND 2	14900
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTEK NÉLKÜL 11999

JÁTÉKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	PINOCCHIO	7900
ALADDIN	6900	POP UP	2900
ALIEN 3	6900	QUARTH	2900
ASTERIX	6900	RACE DAYS	6900
DIG DUG	2900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DONKEY KONG LAND	6900	SENSIBLE SOCCER	6900
FIST OF NORTHSTAR	6900	SMURFS	6900
IRONMAN X0 MANOWAR	6900	SMURFS 2	7900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	STOP THAT ROACH	2900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	STREET RACER	6900
LION KING	6900	SUP MARIO LAND 3 /	
LUCKY LUKE	HIVJ	WARIO LAND	6900
MICRO MACHINES 2	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
MONSTER MAX	6900	TARZAN	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	TRUE LIES	6900
NBA LIVE 96	7900	WATERWORLD	6900
NIGEL MANSELL	6900	WORMS	7900
OBELIX	6900	WWF RAW	5900
PINBALL MANIA	5900		

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - FX3000	5999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCs	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	1999
PC THRUSTRMASTER ACM GAME CARD	6999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

BATTLE FRENZY	6900	NBA JAM TOURNAMENT	7900
BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	EDITION	12900
BONANZA BROS	5900	NBA LIVE 96	12900
BOOGERMAN	5900	NBA LIVE 97	12900
BUBBLE & SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 96	12900
CASTLEVANIA	7900	OTTIFANTS	8900
CHAKAN	4900	PAPERBOY	7900
CHESTER CHEETAH	5900	PINOCCHIO	12900
COMIX ZONE	5900	PITFALL	5900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DRAGON	9900	SEA QUEST DSV	7900
DRAGON'S REVENGE	7900	SHADOW OF BEAST	6900
DYNAMITE HEADY	9900	SHAO FU	5900
ECCO THE DOLPHIN	7900	SKELETON KREW	12900
ECCO THE DOLPHIN 2	9900	SMURFS 2	11900
EX MUTANTS	6900	SPARKSTER	9900
EXO SQUAD	11900	SPIROU	7900
GENERAL CHAOS	5900	SPOT GOES TO	
GLOBAL GLADIATORS	5900	HOLLYWOOD	12900
GREEN DOG	4900	SUPER SKIDMARKS	11900
HODK	7900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPERSTAR	
INCREDIBLE HULK	6900	SOCCER DELUXE	13900
IZZY'S QUEST	11900	TOUGHMAN CONTEST	6900
JAMES POND II	5900	TDYS	5900
LIGHT CRUSADER	6900	TOYSTORY	12900
LOST VIKINGS	7900	VECTORMAN	5900
MARSUPIAMI	5900	WWF RAW	9900
MEGA BOMBERMAN	5900	ZOMBIES ATE MY	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	NEIGHBOURS	7900
MS PACMAN	7900		

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTETHETŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	7999
NINTENDO 64 JOYSTICK	9999
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	3999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	1999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	4999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	9999
PSX PREDATOR GUN	9999
PSX RF KÁBEL	9999
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HIVJ
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 8 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SUPER GAME BOY	9999

N64

CARTRIDGE-OK

STAR WARS / SHADOW OF EMPIRE	15900
SUPER MARIO	12900
TUROK DINOSAUR HUNTER	16900
PILOT WINGS 64	HIVJ
FIFA 64	HIVJ

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599	GAME PRO	999
PC FORMAT	1599	(SATURN)	999
EDGE	999	(PSX) + CD	1999
EGM	999	N64 OFFICIAL	999
EGM2	999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	699	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	699
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	299
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEK	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	299	ROBOCOP	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLD FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRAIS ES KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MINORWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIXX vol. IV	299		

LEMEZÉK

POPEYE COLLECTION	599	NARCO POLICE	999
-POPEYE 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NEWCOMER	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NO LIMIT	999
A KASTELY	999	OPERATION HORMUZ	499
ACTION FIGHTER	699	OPERATION NEPTUN	999
ALIEN 3	699	PINK PANTHER	999
BAL	999	POLE POSITION F1	999
BURRAGO RALLY	999	PREDATOR	999
BOOM	999	RAMBO 3	999
BUCKAN	999	RETURN OF THE JEDI	999
CAPTAIN FIZZ	999	ROADRUNNER	999
CHUCK ROCK	999	ROBOCOP	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP 2	999
CRAZY CARS 3	999	RODLAND	999
CREATURES	999	RUNNING MAN	999
CREATURES 2	999	SHADOW DANCER	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW WARRIOR	999
DARKMAN	999	SHINOBI	999
DIE HARD	999	SKUL & CROSSBONES	999
DOUBLE DRAGON 3	999	STAR WARS	999
DYNASTY WARS	599	STEIGER	499
EMPIRE STRIKES BACK	999	STREET FIGHTER 2	999
ENIGMA FORCE	999	STREET ROD	999
F16 COMBAT PILOT	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUPER MARIO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SWORD OF HONOUR	999
FINAL FIGHT	999	TEENAGE NINJA TURT.	999
FLIMBO'S QUEST	999	TERMINATOR 2	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	TEST DRIVE 2	999
PORT APOCALYPSE	999	TETRAIS ES KIKUGI	699
FOX FIGHTS BACK	999	TIME MACHINE	999
GAZZA 2	999	TIME SCANNER	999
GOLDEN AXE	999	TOM & JERRY 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOTAL RECALL	999
HAMMERFIST	999	TURBO CHARGE	999
HUDSON HAWK	799	TURBO OUTRUN	999
JAMES POND 2	999	TURRICAN II	999
JAWS	699	TUSKER	999
JUDGE DREDD	999	USAGI	999
LAST NINJA 3	999	VENDETTA	999
LETHAL WEAPON	999	WATER POLO	999
LICENSE TO KILL	999	WEST BARK	999
LONG LIFE	999	WHO DARES WINS	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS 2	999
MC DONALD LAND	999	ZORRO	999
MICKEY MOUSE	999		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SPACE HARRIER	5900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	VR TROOPER	7900
MEGA MAN	7900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900
PRIMAL RAGE	7900		

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999 - HELYETT	49999
MINDÖSSZE:	
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 49999 - HELYETT	39999
MINDÖSSZE:	
NINTENDO 64 + 1 CONTROL PAD	HIVJ

SEGA SATURN CD-K

ALIEN TRILOGY	13900	NEED FOR SPEED	13900
BLACK FIRE	13900	NIGHT WARRIORS	12900
COMMAND & CONQUER	13900	ROAD RASH	13900
CRIME WAVE	13900	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	SHINOBI X	9900
DAYTONA USA	9900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
DIE HARD TRILOGY	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	VIRTUA RACING	13900
EURO 96	9900	VIRTUAL OPEN TENNIS	11900
FIFA 96	11900	WING ARMS	9900
GOLDEN AXE THE DUEL	9900	WIPEOUT	12900
GUARDIAN HEROES	9900	WRESTLE MANIA	12900
KEIO FLYING SQUADRON	13900		

SONY PLAYSTATION CD-K

2X EXTREME	13900	MECH WARRIOR 2	HIVJ
ADIDAS POWER SOCCER	13900	NBA 97	13900
ALIEN TRILOGY	13900	NBA JAM EXTREME	13900
ALONE IN THE DARK	13900	NEED FOR SPEED	13900
ANDRETTI RACING	13900	NOVASTORM	9900
ASSAULT RIGS	11900	PHILDSOMA	9900
BATTLE ARCADE TOSHINDEN	6900	PO'E'D	9900
BLACK DAWN	13900	PORSCHE CHALLENGE	HIVJ
BLAZING DRAGONS	13900	PRO PINBALL	11900
BROKEN SWORD	13900	PROJECT X 2- NO RELIEF	13900
COMMAND & CONQUER	13900	RAPID RELOAD	9900
COOL BORDERS	13900	RAYMAN	13900
CRASH BANDICOT	13900	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
CRITICOM	11900	RESIDENT EVIL	13900
CRUSADER NO REMORSE	13900	RETURN FIRE	13900
DARK FORCES	HIVJ	RIDGE RACER	6900
DARKSTALKERS	13900	ROAD RASH	13900
DESTRUCTION DERBY	13900	SOVIET STRIKE	13900
DESTRUCTION DERBY 2	13900	SPACE HULK	9900
DIE HARD TRILOGY	13900	SPACE JAM	13900
DRAGON HEART	13900	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13900
EARTHWORM JIM 2	13900	STAR GLADIATOR	13900
EPIDEMIC	13900	STREET FIGHTER ALPHA 2	13900
FIFA 97	13900	TEKKEN	6900
FIRE & KLAUW	13900	TILT	13900
FORMULA 1	13900	TIME COMMANDO	13900
HULK	13900	TOBAL NO 1	13900
IN THE ZONE 2	13900	TOMB RAIDER	13900
INT SUPERSTAR SOCCER	13900	TUNNEL B1	13900
IRONMAN X MANOWAR	13900	TWISTED METAL	13900
JOHNNY BAZOOKATONE	9900	VICTORY BOXING	13900
KILEAK THE BLOOD	9900	WING COMMANDER III	13900
KILLING ZONE	9900	WIPEDOUT 2097	13900
LOMAX	13900	WORMS	13900
LONG SOLDIER	11900		

TAVASZI MEGTAKARÍTÁS!

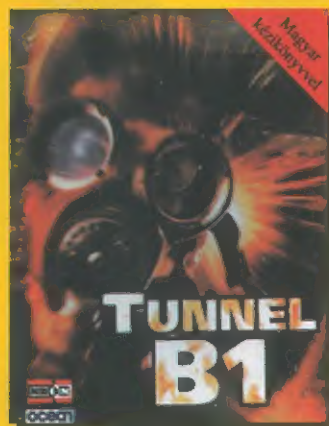
FANTASZTIKUS **576** AKCIÓ MÁJUS 15.-IG



Grand Prix 2
9999,- helyett: 7999,-



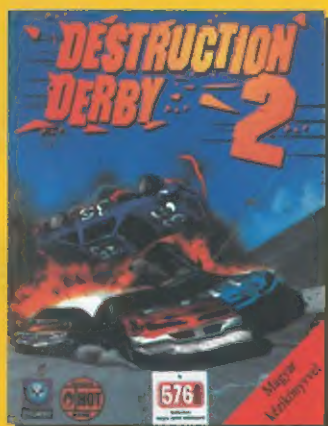
Magic The Gathering
11999,- helyett: 7999,-



Tunnel B1
9999,- helyett: 4999,-



Knight's Chase
5999,- helyett: 3999,-



Destruction Derby 2
11999,- helyett: 7999,-



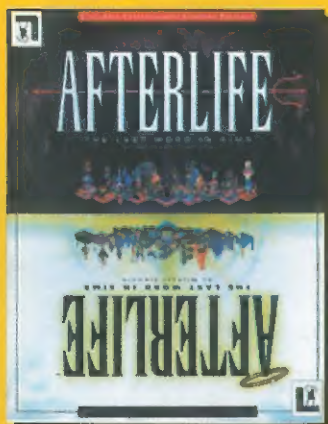
EF 2000 Evolution
11999,- helyett: 7999,-



Wing Commander IV
9999,- helyett: 5999,-



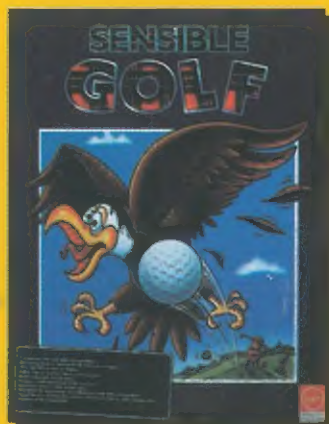
Touché
9999,- helyett: 5999,-



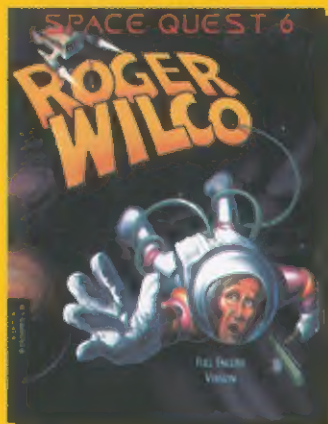
Afterlife
11999,- helyett: 4999,-



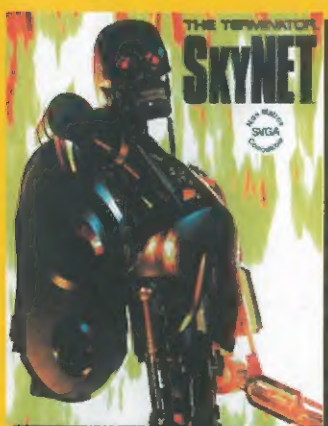
Chronomaster
9999,- helyett: 3999,-



Sensible Golf
9999,- helyett: 3999,-



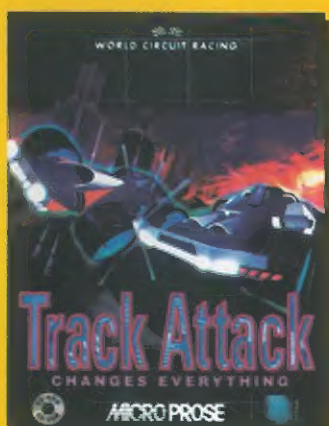
Space Quest 6
9999,- helyett: 3999,-



The Terminator SkyNET
7999,- helyett: 4999,-



Syndicate Wars
10999,- helyett: 4999,-



Track Attack
7999,- helyett: 3999,-

Aklós játékaik ezen szelvény bemutatásával vagy beküldésével megvásárolhatók az 576 KByte üzletben és a csomagküldő szolgálatnál. További információk a 11-26-415-ös telefonszámon.



AKCIÓS SZELVENY
Ezen az oldalon szereplő játékok csak ezzel az akció szelvénygel érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosult.



MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM (PC).....	9
MAGIC THE GATHERING/MICROPROSE (PC) ..	10
WIZARDRY: NEMESIS (PC)	12
BLACKDWN (PSX)	15
FIFA SOCCER MANAGER (PC)	16
FOOTBALL MASTERS '97 (PC)	17
UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC)	18
SWAGMAN (SAT).....	19
ECSTATICA 2. (PC)	20
MDK (PC)	22
9 (PC)	24
G-NOME (PC)	26
THEME HOSPITAL (PC)	28
TERMINATOR SKYNET (PC)	30
KICK OFF'97 (PC)	31
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT)	32
DIE HARD TRILOGY (SAT).....	33
POWER F1 (PC)	34
BATTLECRUISER 3000AD (PC).....	36
VIKINGS (PC)	38
TUROK DINOSAUR HUNTER (N64)	41

PC HÍREK.....	4
KONZOL HÍREK.....	6
TREND: STAR WARS	7
MAGIC THE GATHERING	8
CINKELT LAPOK.....	42
CSEVEGŐ	44

9 (PC)	24
BLACKDWN (PSX)	15
BATTLECRUISER 3000AD (PC).....	36
DIE HARD TRILOGY (SAT)	33
ECSTATICA 2. (PC)	20
FIFA SOCCER MANAGER (PC)	16
FOOTBALL MASTERS '97 (PC)	17
G-NOME (PC).....	26
KICK OFF'97 (PC)	31
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM (PC)	9
MAGIC THE GATHERING/MICROPROSE (PC).....	10
MDK (PC).....	22
POWER F1 (PC)	34
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SAT)	32
SWAGMAN (SAT)	19
TERMINATOR SKYNET (PC)	30
THEME HOSPITAL (PC)	28
TUROK DINOSAUR HUNTER (N64)	41
UEFA CM2 96/97 UPDATES (PC)	18
VIKINGS (PC).....	38
WIZARDRY: NEMESIS (PC)	12

tartalom

V I I I . É V F O L Y A M ,

MAGIC The Gathering

A kártya az ördög Bibliája. Hát még ez! Rövid szabályismertető, és rögtön két, egymástól merőben eltérő számítógépes feldolgozása

8. oldal



MDK

A Shiny vadonatúj technológiája új stílust vezethet be a 3D akciók világában. Egy játék, amit mindenkinek látnia kell!

22. oldal

G-NOME

Dobjátok ki a MechWarrior 2-t, és szökkenjétek a 7th Level mázsás acélszörnyeinek nyergébe!

26. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0955-8226

Nyomtatás: Zrínyi Nyomda Budapest (97 2543/04-66-22)

Feladás vezető: Grassy István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

nyomai előkészítés: Kismarosi Renáta Levélgyűjtés: Recent Kft.

Adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132

Theme Hospital

A Bullfrog Theme Parkjának régen várt folytatása egy dilisekkel teli kórház kellős közepén.

28. oldal



Húsvéti futballparádé

Három kiváló futbalmanager összezsapása ráadásnak pedig egy igazi csemege a Kick Off'97 személyében.

16. oldal



Micro Machines

A Code Masters talán átnyújtotta nekünk minden idők legjátszhatóbb játékát.

33. oldal

AKTUÁLIS

Odakint az utcán emelkedett hangulatú emberek illetlen dalokat óbégatnak, kölnis- és egyéb üvegekkel a kezükben - ez azt sugja nekem, hogy alkalmasint tavasz lesz. Lehet, hogy ez nem csak nekem tűnt fel, hanem a PC-s kiadóknak is, akik húsvét alkalmából szemlétemost felébredtek a karácsonyi nagyvásár utáni téli álmukból. Egyre-másra jelennek meg a jobbnál-jobb cuccok, köztük néhány régóta várt nagy névvel, úgymint: MDK, Theme Hospital, G-Name - és még folytathatnám, bár egyszerűbb lesz, ha a tartalomjegyzékre pillantasz. Konzolfronton új hadműveletet nyitunk: a Turokkal megkezdjük körutazásunkat az új gépcsoda, a Nintendo64 világában, sőt, az sem kizárt, hogy minden olvasónknak küldünk egyet a nyuszival. (Ajvél! Most látom, hogy a nyusziból pörkölt lett, szóval ezt kénytelenek leszünk elhalasztani jövőig - akkor majd újra átgondoljuk ezt a kérdést.)

Nagyon köszönöm a zsáknai kérdőívet, amit voltatok szívesek kitöltve visszaküldeni (amelyik nem volt kitöltve, azon segítetttem). Mivel a megadott határidő után is töretlen mennyiségben érkeztek, úgy döntöttünk, várunk a kiértékeléssel a következő számunkig. Bár azt már most látom belőlük, hogy itt nemsakára oldalszámnövelés esedékes. Sajnálattal tudatom a nagyérdeművel, hogy egyetlen helyes megfejtés sem érkezett múlt havi rejtvényünkre - senkinek sem sikerült helyesen kiszíneznie a negyedik oldalon levő fekete-fehér képet. Így kénytelen vagyok

magam között kisorsolni a kétértékes floridai utazást a legutóbbi Miss Universe-verseny első három helyezettjével. Nahát! Nyertem. Na sziasztok - a következő 576-ra talán hazatérek, addig csak üdvözlő képeslapokat küldök mindenkinek...

APRÓSÁGOK

Rögtön nyitásnak egy rémhír: a **Microsoft** bejelentette, hogy a **Windows** új verziója valószínűleg nem készül el karácsony előtt, viszont a tesztverziók már szeptembertől hozzáférhetőek lesznek. Szegény PC-tulajdonosoknak tehát egy ideig még nem kell aggodniuk azért, hogy mit kényszerít megint rájuk a **Microsoft**-birodalom és fura ura.

Áprilisban jelenik meg egy új angol PC-s újság **Net-gamer** címmel, amellyel kiadója kizárólag a multiplayer online játékosokat óhajtja megcélozni. További infók a www.netgamer.net címen.

Az **Eidos** folytatja a világ felvásárlását: a **Core Design**, a **Silicon Dreams** és a **Looking Glass** bekebelezése után (hogy csak a legnevesebbeket említsük) most az amerikai illetőségű **Black Dragon**-nal és az angol **Sports Interactive**-vel (a **Championship Manager** sorozat készítői) erősítette sorait.

Habár a **Virgin** a **Red Alert**-tel Európában elérte az 1 milliós eladási számot, a PC-s platformon publikáló játékkiadók igencsak szívják mostanában a fogukat: a rendkívül kiélezett piaci versenyben számtalan játék csak igen szerény fogyást mutat fel. Március harmadik hetében a listavezető **Red Alert** még a 2.000 eladott példányt sem érte el (a 10. helyezett a **Microprose Magic the Gathering**-je mindössze 700 példányban kelt el) – miközben például a **PlayStation**-ön listavezető **Micro Machines V3** több mint 20.000 példányban talált új gazdára.

Új processzor került a boltokba az **Intel**-től: a **Pentium Overdrive** processzor az **MMX**-technológiára alapozott programok futtatását teszi lehetővé a hagyományos **Pentium** procival és alaplappal rendelkező PC-tulajdonosoknak.

Az Interneten folyó szoftverkereskedés becslések szerint csak az USA-ban évente körülbelül 3 milliárd dollárba kerül a kiadóknak. Talán ez motiválhatta az **FBI** számítógépes bűnözés ellen felállított szekcióját **Cyber Strike** fedőnevű hadműveletét, melynek során többszáz személyre csaptak le **Mulder** és **Scully** kollégái.

Jó hír a sörfőzőknek, izé, akarom mondani a sörfőzőknek: az év közepétől már kapható lesz az **56.000 bps** átviteli sebességet biztosító fax-modemek több típusa is.

PC - HÍREK

GREMLIN

A **Gremlin** mostanában leginkább rek-lámozott játéka a **Sand Warriors**, ami igen meglepő turnixa az egyiptomi mitológiának és a futurisztikus hi-pertechnológiának. A játék egy 3D akció, amelyben **Szeth** és **Hórusz** Háza küzd a kies **Tawy** bolygó feletti egeduralomért. Az ehhez vezető út természetesen a másik teljes kiírása. A játékot **Ozirisz** Házának egyik mezítlábas közkatonájaként kezdjük, a legegyszerűbb, alapfegy-



verzettel felszerelt gép nyergében. A játékban 30 küldetést kell végrehajtunk, amelyek egyrészt elősegítik előléptetésünket, másrészt az egyes pályákon történő működésnek stratégiai jelentősége is van: a lerombolt ellenséges célpontok hiánya a következő pályán is érződik. Az előléptetések után főnökeink egyre több embert adnak a kezünk alá, a játék végén akár már egy 15 főből álló századot vezethetünk harcra. Szintén fejleszthető vadászgépünk típusa (20 különbözővel találkozhatunk a játékban), továbbá tíz különböző fegyverrendszert aggathatunk magunkra a hagyományos gépágyútól kezdve a nukleáris rakétáig. A felszín kivitelezésénél szintén érvényesül az ókor zatyulása a hi-tech kutyákkal: a templomok szomszédságában olajfúró tornyok szökkennek az égbe, a piramisok

ármékában pedig rakéta kilövőállások várják az arra reppenő játékos. A játéknak mostanában illene megjelennie.

E havi számunkban találtok egy kisebb rakás focimanagert, de ezek számát nyáron tovább szaporítja a **Premier Manager '97**, ami a **Gremlin PM**-sorozatának immáron negyedik tagja. Ez alkalomra a játék teljesen új engine-t kapott, és feladatainkat a kiválasztott nehézségi szint szerint határozták meg. A legbonyolultabb részben az egyik percben például egy új stadlont építünk, a következőben pedig egy elgurult stoplót keresünk. A cím egy kicsit megtévesztő, mert a játékban az angol premier osztályon kívül nemcsak a négy liga, hanem az összes fontosabb európai csapat, játékos és manager története/statisztikái is helyet kaptak, csapatfotókkal, ahogy az illik is.

GAMETEK

Hohó, megint itt van a jó öreg **Gametek**. Ugy látszik, az ő újdonságai nélkül már nem múlik el egyetlen hónap sem. Illetve most csak egy újdonságukkal foglalkozunk, ami a **C&C**-klónok egyre duzzadó táborát fogja szaporítani, bár egyéni(esekedő) **SVGA**-grafikájával inkább a múltkor ismertetett **KKND**-re üt. A játék **Dark Colony** névre hallgat, és már ugyan ejtetünk szót róla, most újra visszatérünk rá, mert sikerült részletesebb anyagot szereznünk róla.

A történet színhelye az **Alpha Centauri**, időpontja pedig 2098, mikor is a kormányzattól elszakadt csúnya ipari/gazdasági korporációk próbálják megszerezni az általános hatalmat a kedves konkurrencia totális leverésével. Minden csoport már szert tett egy bizonyos nyersanyagbázisra, amelyet új

fegyverek kutatására, új nyersanyagok megszerzésére – na és elsősorban ellenfelei megtámadására szokott for-



dítani. A feladat innen már ismerős lehet a real time stratégiák kedvelőinek, csipegezzünk tehát inkább egy picit a díszek közül. Magától értetődik, hogy már eleve találunk benne egy kalap beépített scenariót (mivel a kerettörténetben említett bolygók száma 30, valószínűsíthetően ennyit), ahol különbö-

ző opciókkal variálhatjuk a nehézségi szintet, de a játékhoz mellékelnek egy editort is, amivel üres percekben tovább fokozhatjuk a már raktáron levő pályák számát. A precíz zoom-opciók támogatják, hogy akár az egyes katonáinkat is minél kényelmesebben irányíthassuk, de általánosságban is elmondható, hogy kivitelezésnél elsődleges szerepet kapott a látvány: minden robban, ég és füstöl, sejtelmes fénybe burkolva a közelben levő épületeket és csapatokat. Természetesen találkozunk az egyes pályákat összekötő, immár elmaradhatatlan tartozéknak számító renderelt mozikkal is. Nyilvánvaló, hogy a játék támogatja a helyi hálózatos és a modemeken keresztül történő játékot is. Hát egyelőre ennyi – majd meglátjuk, mi sült ki belőle, ha megjött a teljes játék.

OCEAN

Ha van játék, ami már megjelenése előtt biztos sikernek ígérkezik, akkor az az **Ocean Guts'n'Garters** című stuffja. Ebben ugyanis minden adott, ami manapság egy sikerrecepten szerepel: **Stallone** koma filmjeit idéző kommandós küldetés két kökemény **K-**



Force ügynök, **Hank 'Guts' Carter** és **Stacy 'Garters' Pringle** főszereplésével. A fickót és a bébit **Ferros** szigetére dobja le ejtőernyővel, hogy megállítsák a gonosz **Wort** admirálist. Nevezett úr fixa ideája, hogy génebébszeti eljárással kifejlessze a superkatonát, átvegye a hatalmat a világ felett, meg minden olyan dolgot csináljon, ami ezeknek a negatív szereplőknek szokásuk. (Ez a kis történet is csak azt hivatott bizonyítani, hogy a jó ötlet gyakran lopott ötlet.)

Természetesen bármelyik ügynököt irányíthatjuk (két játékos üzemmódban akár egymást támogatva is). Több mint 200 **Siliconon** renderelt helyszín motion



captured technikával renderelt, 256 különféle szereplő – mindez 32 ezer színű **SVGA**-ban.

A játékot az **Ocean** áprilisi megjelenéssel ígérte PC-re (nem kizárt, hogy következő számunkban összefutott vele), de még tavasszal lesz **PSX**-verzió is.

EIDOS

Az e hóra rendelt legnagyobb körutazásunk az Eidoshoz kapcsolódik, akik – mindamellett, hogy a Tomb Raider révén mostanában elég rendesen lubickolnak a centekben meg a dollárokból – manapság talán a legdinamikusabban terjeszkedő forgalmazónak számítanak Európa PC- és konzolplatformjain.

Múltkor Trendline Command&Conquer-kezdéseiben már ejtettünk néhány kószaszót az egyik legnagyobb sikervárományos Eidos-stuffról, a **Conquest Earth**-ről, de épp itt az ideje, hogy egy kicsit részletesebben is foglalkozzunk vele. A történet 1995. októberében kezdődik, amikor a NASA Galileo nevű űrszondája befejezte hosszú útját a Naprendszer legnagyobb bolygója felé, és sikeresen belépett a Jupiter légkörébe. A földi tudósok kíváncsi ezrel figyelték az űrszondát, ami reményeik szerint tudományos felfedezések alapjául szolgáló adatok millióit továbbította volna a Földre, mielőtt végképp elenyészik az izzó gázóriás



felszínén. Azonban nemcsak a földi tudósok figyelték lélegzetvisszafojtva a szondát – a Jupiteriek is. Valahogy sehova sem tudták hova rakni ezt a repülő bigyót, ami még távolról sem emlékeztet azokra a modern, morfoló hajókra, amelyeket ők fejlesztettek ki a Jupiteren. A masina mégis töretlen sebességgel tört a világuk kellős közepébe... Talán csak nem a SOL3-ról, arról a mérgező oxigént tartalmazó légkör miatt eddig lakatlannak és lakhatatlannak vélt, kék színű kis bolygócskáról érkezett? Lehetséges lenne, hogy egy fejlett, agresszív fajta első követének tekinthető, az első lépésnek a Jupiter hatalmas hidrogénforrással megszerzéséhez vezető út? Szegény jupiternyelkek az egyetlen lehetséges megelőző védekezési módszert választották a kérdés megválaszolására: az azonnali támadást a Föld bolygó ellen. Ezzel kezdetét vesz a két rassz élet-halálharca – vagyis beindul a C&C-mozsi, néhány ígéretes újítással. Kivitelezését tekintve szinte már magától értetődik a 640*480-as SVGA-grafika, most először 65 ezer színben. Játsható hagyományos módon és real time-ban, továbbá mód van nemcsak a taktikai szintű összecsapásokat, hanem az egész háborút személyesen irányítanunk, a műholdas felderítéstől kezdve a csapatok kiindulási pozícióinak meghatározásáig. Antiszociális egyedek lehetnek a Jupiteriekkel is, társaságok meg nyilván erősen kultiválják majd a multiplayer opciót. A megjelenés tavaszra

várható, és egyaránt örvendhetnek neki a PC-, a PlayStation- és a Saturn-tulajdonosok is.

A következő darab a **Deathtrap Dungeon** névre hallgat és a poétikus cím egy



16 szintből álló 3D fantasy akció/ka-landjátékot takar. Lehet, hogy csak a kisördög bújt ki belőlem, de már megint déja vu-érzetem támadt: ez a roppant szoros és hiányos ruházatot viselő hölgy a mozgásával, jellegzetes szaltóival és 3D környezetének kivitelezésével engem erőteljesen emlékeztet egy másik Eidos-tyúkra – Clara Roff, vagy hogy is hívták a bébit... (Úgy látszik, ennél a cégnél kizárólag feministák dolgoznak. Ami egyébként nem baj.) Mindenesetre a történetet más környezetbe helyezték, ami igencsak patinás a maga nevében, hiszen Ian Livingstone Fighting Fantasy-sorozata szolgál alapjául. 55 különböző szörny (sárkány, ork, zombi, múmia, stb.) várja, hogy vidám közelharc keretében összemérjük velük rettenetes pallosunkat – vagy távolharc keretében még rettenetesebb varázstudásunkat, mert egy fantasyben az is dukál, ugyebár. A 3D akciók és a fantasy-elemek dinamikus kutyulmánya (rejtett csapdák, titkos folyosók, lezuhanó vas-tüskék, satöbbi) méltó Tomb Raider-utódot sejtetnek a PC- és a PlayStation-tulajok számára. Az előbbi formátumnak már most meg kellett volna jelennie (jelzem, eddig még nem tett ilyet), az utóbbit csak májusra ígérték, szóval az még időben van...

Robog tovább az Eidos-vonat. Következő megállója a **Steel Legions**, amelyet roppant taktikusan csak szeptemberre ígérnek a boltokba a PC-seknek és a PlayStationösöknek (bár ahogy ismerem



őket, várnak vele a karácsony előtti nagybevásárlásig). A történet a szokásos sci-fi környezetben, pár évvel a nukleáris világvége után játszódik, amikor a hatalmas ipari konglomerátumok késhegyre menő háborút folytatnak a nyersanyagbázisokért – és testületileg tolnak a földi kormányzatra. Szemléletét tekintve szintén játszható stratégia-ként, illetve akcióként, amennyiben emlékeztet is a Conquest Earthre – csak

most egy szintén igencsak divatos stílus, a Mechwarrior-szerű száztonnás acélmonstrum lesz a felvidítő SVGA-környezet. (Csak úgy magunk között jegyzem meg, hogy a nemsokára szemedbe ötlő G-Nome után rendesen fel kell kötni az alsóneműjüket!) Roppant ígéretesnek tűnik az az információ, hogy a terepet a számítógép mindig véletlenszerűen újragenerálja, továbbá minden egyes játékosnak, a tábornoktól az utolsó köz-katonáig önálló karaktere van, aszerint fogadják a parancsokat, hozzák meg döntéseiket – a lehetőségek tehát gyakorlatilag kimeríthetetlenek lesznek, hiszen a játékos mindig vadonatúj helyzettel kerül szembe! Szokás szerint megtaláljuk a multiplayer opciót is, amit nyomhatunk egymás ellen és szövetségben, de az aktuális trend szerint lesz hálózati opció is, melyben akár 100 vidám Mikrobi is csépelheti egymást.

Sci-fi-ből sohasem elég. Nincs is annál jobb, amikor fantasztikus űrhajók repkednek le-fel a monitoron! Mindjárt



kaptok egy adag Star Warst – addig is a megfelelő feeling kialakítása végett, kukkantsuk meg a **TerraClade**-ot. Erről a 3D akciójátékról már sokat elárul reklámszlogenje: "Törj be – öl meg mindenkit – és utána próbálj meg kitörni!" A történet arról szól, hogy pár mutáns humanoida leszármazottja visszatér a Földre, amelyet ősei már századokkal előbb el kényszerültek hagyni. Sok jót nem forgatnak fejükben, tehát kénytelenek vagyunk egy könnyű kis vadászgépet meglovagolva szembeszállni velük, mielőtt végleg benyújtának a szám-lát. A játékban 20 szinten 20 különböző fegyverrel 20hatunk 20árosan ujjat a gonosz ellenfelekkel. A követendő receptet a szlogenből már megtudtuk, most inkább jöjjön pár technikai részlet. A saját nézet, pilótafülke és harmadik nézőpont szemszögből szemmel kísérhető akció rendkívül gyorsnak és látványosnak ígérkezik, mert alapvetően a legújabb 3D kártyákra fejlesztették, ráadásul nem elégedtek meg a párezer polygon felvonultatásával, még a fel-szint borító textúrák is animálva vannak. Természetesen mód lesz majd multiplayer játékokra is 16 pilótának, deathmatch, kooperatív illetve szövetségi alapon is.

Egyelőre ennyit az Eidosról. Mostani ígéreteken végigtekintve, szerényen megállapíthatjuk, hogy nem erőltetik túlzottan a vadonatúj ötleteket – inkább a jelenleg divatos klisékre építenek. Sebjaj. Na ezt megfelelő minőségben tesszik, akkor már az is nagyon nagy szó – és szemlélatomást úgy tűnik, hogy valahogy így lőn...

A Tomb Raider most már kezd megszűlni a média minden ágazatát: a játék után ugyebár megkezdte a film forgatását – március 24-én pedig megjelent a **Raiders** című lemez, amelyet az Eidos tulajdonában levő, meglepő nevű (Raider Records – nahát...) cég adott ki. A felvételek és a videoklip elkészítésében közreműködők sorában ott találjuk **George Michael** és a **Spice Girls** is.

Tizenkét évvel minden idők legsikeresebb számítógépes játéka után, a **Tetris**nek megalkotása után **Alekszej Pajtyinov** kézhez kapta az első jogdíjat. A számos platformon, többmillió példányban elkelte játékokra eddig ki nem fizetett pénz talán már dollármilliórdra is rúghat, de szegény oroszki matematikusnak csak most sikerült elintéznie, hogy a copyright-jogok visszaszálljanak rá.

A **GT Interactive**-hez szerződött a **Simon&Schuster** nevű jenkai brigád (ők gyártották például a Tom Clancy's SSN c. tengeralattjáró szimulátort). A szerződés arra szól, hogy az S&S újabb Star Trek-témájú játékok halmával árrassa el a piacot. Már meg is kezdték a **Star Trek: Deep Space Nine** fejlesztését.

A **Red Alert** valószínűleg minden rekordot meg fog dönteni, ha másban nem, hát a nemhivatalos kiegészítő CD-k számában. Ezidáig nem kevesebb, mint 11 unofficial CD jelent meg hozzá, amelyek kiadót a Virgin kivétel nélkül, egytől-egyig bepereltette. Az indok hol a márkavédett Red Alert név használata, hol pedig a csomagolásukon szereplő, eredeti játékból lopott screenshot volt. (Különösen pófátlan volt a holland gyártmányú Tactical Operations II kiadója, aki egy-az-egyben lemásolta a Red Alert amerikai kiadásának szürke dobozát.) A Virginnek peres ügyei mellett azért vannak jó húzásai is, hiszen április közepétől már kapható a hivatalos kiegészítő lemez is, **Counterstrike** címmel.

Bill Gates látogatást tett az **Apple** főhadiszállásán, ahol tárgyalásokat folytatott a két cég jövőben tervezett szorosabb együttműködése volt a téma, különös tekintettel a **Windows NT** integrálására az Apple által jelenleg használt rendszerekbe. Mivel ezt most éppen egy Power PC-pöttyögőm, a víz kiveret a gondolatától, hogy nemsokára Microsoft-emblémák tűnhetnek fel ebben a tökéletesen és megbízhatóan üzemelő gépen is... Inkább Billy tanulmányozná kicsit a Mac OS-t!

APRÓSÁGOK

A Mortal Kombat rajongók számára egy fantasztikus hír érkezett a Midwaytől. Az év végén szeretnénk megjelenni a **Mortal Kombat: The Adventures of Sub-Zero** című N64 játékkal, ami ha hiszitek, ha nem, egy RPG lesz, Sub-Zero főszereplésével. A játékot először a Square-rel akarták fejleszteni, de a Nintendo és a Square között azóta kialakult viszony következtében ebből persze nem lett semmi.

Immár több hónapja terjengtek bizonyos szövegesek a tavalyi év egyik legsikeresebb PlayStation játékaról, a **Resident Evil**-ről, s most már a Capcom is hivatalosan megerősítette a hírt, hogy elkészül a játék Saturn-verziója. Screenshotsokat egyelőre még nem közöltek, csak annyit tudni, hogy a megjelenés valamikor nyárra van tervezve.

Még mindig a **Resident Evil**-nél maradván: úgy látszik, hamarosan ugyanarra a sorsra jut, mint a Mortal Kombat. A Capcom ugyanis eladta a megfilmesítés jogait a német Hietöség **Constantin Films**-nek, akik egész estés mozit készítenek a játékból.

Állítólag a **Nintendo 64** képességei úgy lenyűgözték **Steven Spielberg**-et, hogy a híres filmrendező egy szerződést akar kötni a Nintendo of Americával egy exkluzív Nintendo 64 játék fejlesztésére. A gond csak ott kezdődik, hogy ezt a munkát a Dreamworks Interactive-en keresztül akarja kivitelezni, ahol neki is részesedése van. Csak-hogy a cég részvényeinek 50%-a a PC-orientált **Microsoft** tulajdonát képezi, aminek a vezetősége nem valószínű, hogy rajongana az efféle ötletekért.

A legújabb **PlayStation**-hoz fejlesztett memóriakártyára a 3MB flash RAM-nak köszönhetően 24-szer annyit lehet menteni, mint egy hagyományos kártyára, vagyis 360 slot áll a rendelkezésünkre. A kártya további érdekessége, hogy egy kis kijelző is helyet kapott rajta, ami mindig azt a számot mutatja, melyik hely van éppen használatban.

A **PlayStation**-ök 35%-os márciusi árcsökkentése általános vásárlási lázat váltott ki úgy Európában, mint szerte a világon. A Sony bejelentette, hogy áprilisban 1.35. májusra pedig havi 1.5 millió (!) akarja emelni a termelést. Nem kizárt, hogy a gép ilyen mértékű felfuttatása újabb áresést eredményez, de ha ezt sokáig így folytatják, akkor a PlayStation forgalmazása nem-sokára hasonlós lesz a 30 forintos eldobható öngyújtéhoz: minden trafikban kapható lesz a Fidzsi-szigetektől Albániáig...

KONZOL HÍREK

VR RALLY (PLAYSTATION)

Az Infogrames minden bizonnyal nagy meglepetést fog okozni a jelenleg fejlesztés alatt álló VR Rallyjával – legálábbis ezt látszanak bizonyítani az eddig nyilvánosságra hozott screenshotok, amelyek szerint az eddigi legszebben kivitelezett PlayStationös rally szimulátorhoz lesz szerencsénk. Ami a Ridge Racer és a társai fölé emeli ezt az anyagot, az nem más, mint a PlayStation csak ritkán használt magas felbontása. A készítők hanyagolták a Sony által biztosított C könyvtárakat, és közvetlenül programozták a gép GPU és GTE processzorát (a grafikai és geometriai processzorokat), így sikerült olyan grafikát elérniük, amire rápillantva elsőre inkább valami N64-es játékra gondolnánk. A játék további pozitívuma az osztott képernyős, két

játékos üzemmód. Ha minden igaz még linkelni is lehet két gépet, s így már akár négyen lehet versenyezni egyszerre. Ha persze kíváncsiak leszünk, milyen lesz a játék "éleiben", ám ha – amint ígérk – a mozgással és a képfrissítéssel sem lesz semmi gond, akkor valóban a PlayStation lesz idén a rally rajongók gépe.



SKULL FANG (SATURN)

Saturn egyik legfőbb erőssége – mint arról már korábban is hírt adtunk – a 2D-s grafikája, lévén, hogy a PlayStationnel ellentétben a Saturnnál hardveresen gondoskodtak az ilyen típusú megjelenítésről. Nem csoda tehát, ha a Data East ezt a platformot választotta a játéktérképben már sikert aratott shoot'em up-já, a Skull Fang konverziójához. Noha első ránézésre egy teljesen hétköznapi, vertikálisan scrollozódó, űrhajós, lövöldözős játékról van szó – tele jókora, izgó-mozgó, forgolódó ellenfelekkel, a szokásos bonusokkal és többféle felvehető

fegyverrel – azért van egy sajátos vonása a dolognak: minden egyes pályán a szó szoros értelmében egy főellenséget kell végigüldöznünk, tehát a rombolás mellett szerepet kapott a minél nagyobb sebesség is. Már csak napok kérdése, és a játék a boltok polcain lesz.



APOCALYPSE (PLAYSTATION)

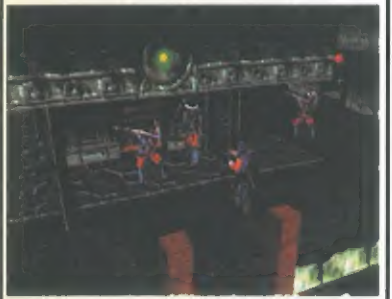
Az Activision egyik legnagyobb ideai dobása az Apocalypse lesz, egy külső perspektívából játszódó, lövöldözős, 3D-s akciójáték. A még készülőfélben lévő program máris felkeltette a nyugati szaksajtó heves érdeklődését, lévén, hogy főhős szerepét Bruce Willisre osztották. A 3D-s karakter

lakításához Bruce fiút tetőtől talpig bedigitalizálták, vagyis a figura mozgásától kezdve a texture mapped arcvonásáig minden űr fogja emlékeztetni az embert. A karakter mozgásának kialakításához a készítők egy teljesen új technológiát, az ún. "Activation"-t használták, amely révén a digitalizált mozgásokat úgy kapcsolja össze a gép, hogy azok teljesen folyamatosnak tűnnek, magyarul: olyan minőségű lesz maga a játék is, mint az akciót időnként színesítő videojelenetek. Maga Willis így nyilatkozott a játékról: "Amikor ezek srácok az Activisiontól megmutatták az új grafikát és a mozgást, a látvány teljesen leágyazott". A játék története amúgy egy futurisztikus, elembertelenedett világba kalauzol minket, ahol stílszerűen az Apokalipszis Négy Lovasát kell legyőznünk.



NINJA (SATURN/PLAYSTATION)

Miután a Core igen sikeresen zárta a '96-os évet, nem sokáig üldögélt a babérjain. A cég ugyan megtehetné, hogy Tomb Raider klónokat kezdjen el gyártani, de mégsem ezt a könnyű utat választotta. Bár a Ninja első pillantásra egy távolkeleti környezetbe helyezett Tomb Raidernek tűnik, mégis egy teljesen más típusú játékról van szó. Mindenekelőtt a legfőbb különbség, hogy Lara Crofttal ellentétben ninjákkal gyakran a szabadban kell verekednünk, ami más terep-generálást tett szükségessé. A nézőpont inkább izometrikus, mint teljesen 3D, és a kamerakezelésen másakat fejlesztettek. A szimpla küzdelmeknél látványos, Virtua Fighter típusú közel képeken láthatjuk az eseményeket, de mihelyt több ellenfél támad ránk, a ka-



mera eltávolodik, így biztosítva a maximális játszhatóságot. A játékot egyszerre fejlesztik mindkét 32 bites konzolon, de a Core – ahogy már a Tomb Raidernél is tette – ismét rácsáfol arra az általánosan elterjedt téveszmére, hogy a Saturn lenne az alsóbbrendű platform. A Core még átlátszó effektet is tudott a Saturnnal produkálni, s egy roppant impresszív, folyón játszódó részt hozott össze, nem is szólva az egyéb fényeffektusokról. Mindent lehet, csak akarni, no meg TUDNI kell. A játékban többfajta ellenfél lesz, mint a Tomb Raiderben, viszont nem lesznek FMV jelenetek, amiket a készítők valahogy nem nagyon respektálnak. Ez annyit tesz, hogy a mozi-jelenetek is olyanok lesznek, mint maga a játék, magyarul beszélünk például egy főellenséghez, s a program csak pár másodpercre veszi el tőlünk az irányítást, amíg bemutatja ökelmét. Ha jó ütemben halad a munka, valamikor a nyár folyamán tudunk először Ninjázn!

MARIO KART 64 (NINTENDO 64)

Nintendo úgy látszik nem akar felhagyni azzal az ostoba üzletpolitikájával, miszerint az európai közönséget csak másodlagos felhasználónak tekintik. Míg a japánok már javában nyomulnak a Mario Kart 64-gyel, addig nekünk októberig várunk kell a PAL verzióra. Minden idők egyik legsikeresebb SNES játékaról van szó, aminek mi sem természetesebb, hogy elkészítették a 64 bites folytatásait. Marióval, valamint a Nintendo többi híres figurájával – köztük Donkey Konggal vagy Bowserrel – apró gokartokba ülhetünk, és fergeteges száguldasba kezdhetünk. A játékban szerencsére megtartották a SNES-verzió tökéletes irányíthatóságát, és ehhez 16 gyönyörűséges pályát alkottak. Repeszhetünk többek között közúti forgalomban, tartálykocsikat kerülgetve, de megfordulhatunk még a Mario 64-ben látott kastély körül is. Ha pedig nem csak egy

irányítóval rendelkezünk, akár négyfelé oszthatjuk a képernyőt, és így ráadásul nem csak versenyeket nyomathatunk egymás ellen: a készítők kedveskedtek egy ún. Csata üzemmóddal is, s az ehhez kialakított plusz négy pályával, ahol tisztán egymás kinyírása a cél.



Valahol egy messzi-messzi galaxisban... Ismerős netán valahonnan a kezdet? Vagy talán csak az itt éktelenkedő a Star Wars-logo teszi a déja vu-érzést? Tudja az ördög, az viszont biztos, hogy épp húsz éve annak, hogy ebben a közeli-közeli galaxisban egy George Lucas nevű úriember átnyújtotta a hozzá hasonló tényeknek a 'Csillagok háborúja' című kis kreálmányát. (Magyarországon az elvtársak egyébként meglepő gyorsasággal mutatták be; nyilván az éppen akkor futó 'Pirx pilóta kalandjai' c. nagyszabású alkotásnak próbálták propagandát csapni ezekkel az ósdi jenkai filmtrükkökkel...) A romantikus sci-fi történetet úgy a filmes kollégák, mint a kritikusok, osztatlan fanyalgással fogadták – nem úgy a t. publikum, akinek jövőtől Mr. Lucas a tízmillió dollár befektetéssel készült filmből négyszázat kasszírozott. Ez persze csak a film tiszta jövedelme, ehhez még hozzájön a különféle apró csin-

természetesen a manapság már elmaradhatatlannak számító multiplayer opció. A **Jedi Knight**ban Kyle Katarn szerepét alakítjuk (a Dark Forcesből már ismerős lehet), aki a Jedi Völgyet akarja felszabadítani az ördögi Jerec uralma alól. Akad némi szerepjáték-effekt is, de természetesen ez is Star Wars-gúnyába öltöztetve: az egyes szintek teljesítéséből (kinyírt ürgék, titkos helyek felfedezése, stb.) Erőt nyersz, amelyeket személyiséged gonosz vagy jó oldalának fejlesztésébe fektethetsz. Ahogy előrehaladsz az Erő használatának tudományában, úgy egyre újabb képességek birtokába kerülsz, úgy mint: erőter, testi regeneráció, lebegés vagy láthatatlanság. A multiplayer üzemmódban viszont minden játékos más képességekkel és más fegyverekkel rendelkezik. A játékot elvileg márciusra ígérték, amit a mai napon maximum csak áprilisi tréfának minősíthetnek – de előbb-utóbb azért csak megjelenik.

A második számú trónkövetelő, az **X-Wing vs. Tie Fighter** a Rebel Assault-hívók szívét fogja igazán megdobogtatni, hiszen alapvetően egy ügyességi játékról van szó. A-Wingtől Z-Wingig bezárólag mindenféle vadászt meglovagolhatunk a 20 küldetésben, de természetesen kis gonoszok is boldogok lehetnek, hiszen nemcsak a lázadók, hanem a birodalmiak oldalán is harcba szállhatunk Tie Fightertől Bye Fighterrig. Multiplayer és network üzemmódban is meg majd a móka, nem is beszélve arról, hogy az egyes küldetések védő-, kísérő- és támadó feladatokra oszlanak. Ezt szintén márciusra ígérték – kommentárt lásd mint fent.

Most jön, ami még nem volt: a Birodalom átmegy stratégiába! Nyilván a Masters of Orionok (Star Generalok, Imperium Galactica, és így tovább) ihlették Lucasékat, amint logikailag játékokat fabrikáltak a már jól ismert konfliktusból. Pontosabban nem is ők fabrikálták, hanem kiadták bérnökükbe, mert ez a stuff kivételesen nem in-house készül. A több mint 200 csillagrendszert felvonul-

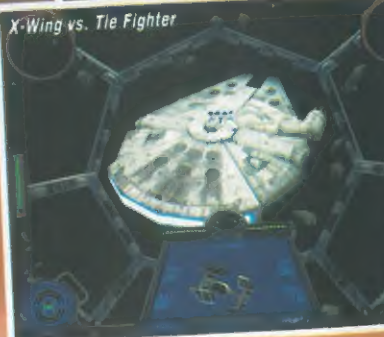
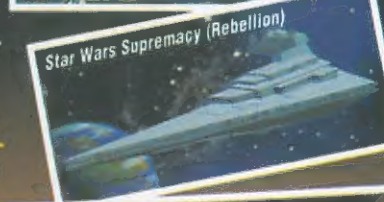
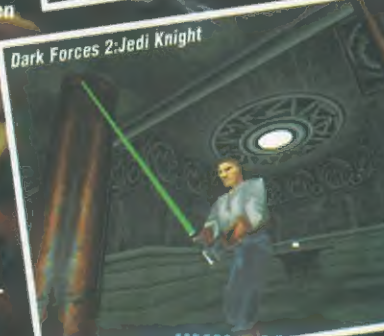
tató összecsapásban egyaránt játszhatjuk a Birodalmiak és a Lázadók szerepét: előbbi esetben a lázadó HQ elfoglalása vagy Luke Skywalker kérekerítése a feladat, utóbbiban pedig a császári trón megszerzése vagy Darth Vader vendéglátása némi kényszermunkára. A játék címe világszerte **Star Wars Supremacy** lesz, kivéve az angolokat, akik mindent másképp csinálnak, mint a normális emberek: ott **Rebellion** lesz a titulus. Megjelenési ígéret: tavasz, ami szokás szerint fenntartással kezelendő. Most egy igen ijesztő dolog következik: **Yoda Start** es.

Nyilván Lucasék másik sztárja, Indián Jónás bátyó ihlette ezt a mászkáló marhaságot, ami valahogy sehogy sem akar beleilleni ebbe a magában igencsak minőségi kategóriába. Valahova hintek róla egy képet, hacsak a tervező más-ként nem akarja – de legyen elég annyi róla, hogy igazából az ugyancsak Virgin által forgalmazott Beavis és Butt-head-kreténségek színvonalát súrolja. Volt (akaram mondani: lesz) ilyen is – fejeztük el az egészet. Jó éjszakát mindenkinek! Következő számunkban Rákosi Mátyás beszedeiből olvashattok. Addig is legyen veletek a Gero!

STAR WARS

talanságokból befolyó jogdíjak összege, hiszen a jó üzletet szimatoló kisiparosok nemsokára elárasztották a világot a film karaktereivel reklámozott műtűrkékekkel, kezdve a ceruzaelemmel működő fénykardtól, a Yoda-ma' las éjjeliedényen át, egészen a McVader-burgerig (jó sok ketchuppal). Mivel a Star Wars-öröket nem igazán ohajtott csillapodni, a számítógépek beköltözése az otthonokba Lucas úrnak egy vadonatúj befektetési forrást kínált: egy számítógépes szórakoztató divíziót. A Lukas Árcú fiúk művelt pont az az effektus jellemzi, mint a gazdiét: a szakma fanyalog – a közönség meg sorban áll. Nekik köszönhetjük például a két Monkey Islandet (csak jönne már a harmadik!), a Sam and Maxet, a Full Throttle-t, a The Diget, meg még ki tudja hány világ-sikert. Természetesen a profil szerves részét képezik az immáron trilogiává bővült Star Warsról lenyűzhető további bőrök, amelyek mindig igyekeznek az aktuális játéktrendhez alkalmazkodni, kezdve a Rebel Assaultoktól a Dark Forcesig bezárólag. Mivel idén újabb Star Wars feldolgozásokhoz jut a nagyérdemű, épp itt az ideje, hogy megkukkantsuk, mit rejt a Lucas Arts-társoly.

A legnagyobb várakozás természetesen a Dark Forces folytatását illeti, ami – vélhetően – úgy viszonylik majd a Quake-hez, mint elődje a Doomhoz: nagyfelbontású 3D grafikus engine, 22 vadonatúj küldetés, és



Gyűjtögetős kártyajáték. Magic: The Gathering. Dominia. Nem hinném, hogy kis hazánkban túl sokan ismernék e fogalmakat. Jómagam bő másfél éve, egy békésnek hitt kocsimba betérve szembesültem először ezzel az örülettel. Egész pontosan egy testes, enyhén ittas fickó keltette fel érdeklődésemet, aki egy nagy pakli kártyát szorongatva haragoga valakinek, hogy "untappeld már a Nevinyrral Disket". E talányos mondat mindesetre a csaposra gyakorolta a legnagyobb hatást, aki rögtön izgalmi állapotba került és mindentelente **** kártyákról kezdett el magyarázni egyik ismerősének. Az elmaradt borralalokról és lefoglalt asztalokról szóló okfejtése engem mondjuk hidegen hagyott, viszont e titokzatos kártyajáték ugyancsak kíváncsivá tett. Hamarosan megtudtam, hogy a Magic: The Gathering névre hallgat, s ez az első, és minden kétséget kizáróan legnépszerűbb

gyűjtögetős kártyajáték. Később magam is megpróbálkoztam vele, s e súlyos "ballépés" bizony komoly következményekkel járt. Egyrészt időlegesen a teljes anyagi csod szelere juttatott, másrészt viszont egy olyan játékformával ismertem meg, melynek büvköréből a mai napig nem tudtam kiszabadulni.

EGY MODERN MESE

Történetünk jópár évvel ezelőtt Amerikában kezdődik, ahol egy Richard Garfield nevezetű úriember a Magic-kel egy teljesen új műfajt teremt meg: a gyűjtögetős kártyajátékot. Ennél a pontnál álljunk is meg egy pillanatra, mivel e megnevezés elsőre nehezen érthető. A szokványos kártyajátékokhoz ugyebár elég egy pakli venni, ez tartalmaz minden szükséges lapot. Egy gyűjtögetős kártyajáték viszont kb. 400 lapból áll, melyek közül egy pakliban

csak hatvanat találunk, véletlenszerűen összeválogatva. Az egyes lapok gyakorisága is változó, tehát egy teljes sorozatot összeharcolni igen csak idő- és pénzigényes feladat. Ezt az egész gyűjtögetősdi az teszi érdekessé, hogy egyre gyarapodó gyűjteményünkben más és más paklikat rakhatunk össze, az egyes lapokat kedvünk szerint variálva. Egy-egy parti végkimenetele tehát nem is annyira a szerencsén, mint inkább a játékosok taktikai érzékén múlik. Az igazán nyerő kombinációkhoz persze ritka és értékes lapokra lesz szükségünk, tehát újabb és újabb paklikat és kiegészítőket kell vennünk. Ördögi kör. Mert hiába a briliáns taktika, a pókerarc – ha nincs elég lapunk, a milliomos Pistike fél perc alatt laposra ver. Ezt persze nehezen veszi be az ember gyomra, úgyhogy irány a

gét (és eladási statisztikáit) eleddig egyik trónkövetelő sem tudta felülmúlni.

Mindezek után én már nem azon csodálkozom, hogy majdnem egy időben két, a Magic alapján készült számítógépes játék is megjelent, hanem azon, hogy erre 97-ig kellett várni.

ALAPOZÁS

Az, hogy egy előzőleg megkevert pakliból húzunk és a játék köröké van osztva, a tapasztalt zsugabubusokat már aligha fogja meglepni. A köröknél érdemes megállnunk egy pillanatra, mivel ezek menete a játékban legnehezebben érthető része. Minden kör hét fázisra van osztva, ezek előre meghatározott rendben követik egymást. Például ha valamit

lénk ereszt egy villámot, ami három életerőpontot sebez. Ezt igen bőlcsezen egy ellenvarázssal fogadjuk, ami megsemmisít egy épp az adott pillanatban leidezett varázslatot. Eddig a dolog rendben is lenne, de ellenfelünk egy másik ellenvarázssal még megszüntetheti a mi ellenvarázunkat, s ez esetben a villám bizony annak rendje s módja szerint lesebzí varázslónkat.

Alig hiszem, hogy a fenti, fölöttébb hevenyészett ismertető alapján bárki is pontosan átlátná a játékot. Ezt persze egy ilyen rövid bevezető után nem is lehet elvárni. Azt viszont őszintén remélem, hogy a fentiek alapján már mindenki sejtí, hogy nagyjából miről is szól a Magic: The Gathering.

Az elkövetkezendő három oldalon mindenesetre két, egymástól mind

MAGIC

The Gathering

legközelebbi bolt és lehet tuningolni. A gond persze ott kezdődik, amikor sorra jelennek meg az új lapokat tartalmazó kiegészítő csomagok. A pénz meg csak megy, megy és megy... Ki van ez találva, kérem.

Visszatérve az előzményekre, Garfield bátyó megcsinálta a játékot, kiadatta egy Wizard of the Coast nevezetű kis céggel, s kíváncsian várta a fejleményeket. Eztán minden biznnyal dobott egy hátast, visítva és pezsgőt locsolva rohant a lakásában az égietek áldva. Ha azt mondom, hogy bankot robbantott, finoman fogalmazok. A Magic: The Gathering előbb bombaüzlet, majd örület, legvégül pedig hisztéria lett. Es nem csak Amerikában. A Wizard of the Coast számmilliókat (igen, nyájas olvasó, DOLLARBAN) kaszált, a Magic pedig már a japán nyelvű kiadásnál tart. Azóta persze tucatjával jelennek meg a különféle gyűjtögetős kártyajátékok, de a Magic népszerűsége

elfelejtettünk megeselekedni a harc fázisban, azt a végfázisban csak a legkritikább esetben áll módunkban megeselekedni. Épp ezért mindig két-három fázissal (mit fázissal, néha körrel...) előre kell kombinálnunk, s egy-egy figyelmetlenségért bizony igen drágán fogunk fizetni.

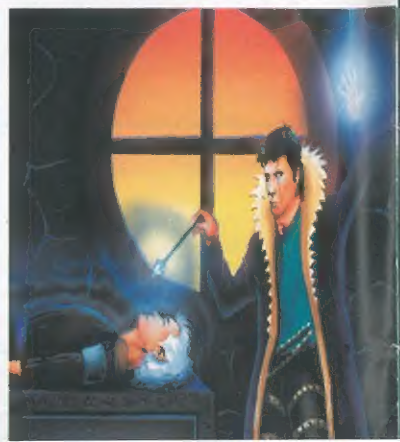
A kezünkben tartott varázslatokat illetve földeteket tehetjük le a pástra, s a már lent lévő lapokkal tudunk galád ellenfelünk orra alá borsot törni. A játék végcseje az ellenséges varázsló életerőpontjainak nullára redukálása, ez főleg teremtményeink buzgó támadásai miatt szokott bekövetkezni.

A Magic tan legkenyesebb része az időrendiség, mivel a mindentelente fázisok és laptipusok ugyancsak beza-varnak. Az események egyfajta fordított időrendben követik egymást, azaz minden cselekedetre lehet reagálni. Hm, ez így elég homályos, talán egy példa kissé tisztábbá teszi a helyzetet. Ellentelünk mondjuk be-

minőségében, mind pedig hangulatában ugyancsak különböző Magic-átrátról olvashattok.

Bizonyára sokakban felmerül a költői kérdés: vajon mi oknál fogva születik szinte egyidőben két feldolgozás is egy olyan játékról (illetve műfajról), melyet eleddig ugyancsak hanyagoltak a software-gyártó cégek fura urai? A válasz szerény véleményem szerint az Accellin üzletpolitikájában keresendő, mivel e manapság nem túl sikeres cég főleg jól esengő nevekkel igyekszik hamar feladható játékaik túladni (bővebb fejtegetést e témáról a februári számban megjelent cikkben olvashattatok). Az pedig tiszta haszon, ha egy igényesebb társaság igénycsak nagy eseménnyel beharangozatt, amellyel valóban színvonalas feldolgozást – legalább megjelenésben – meg lehet előzni egy olyan szeméttel, mint a Battlemage...

T.J.

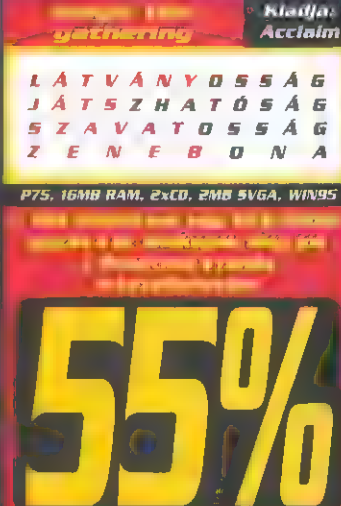


127

MAGIC

The Gathering

BATTLEMage



gathering

Kiadja: Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA, WIN95

55%



No jó, a Battlemage élveboncolása után evezünk békésebb (vagy inkább hálásabb?) vizekre. A logikai/stratégiai játékok kedvelőinek nagy szerencséjére a Microprose is kiadott egy Magic: The Gathering feldolgozást, ami igen meglepő módon a Magic The Gathering nevet viseli. A Battlemage-hoz

kell bújni a programhoz mellékelt kézikönyvet. E vaskos könyvecske egyébként igen magvas olvasmány, mivel készített oly lázas ügybuzgalom fűtötte, melyet jómagam még nem éltem át. Elvégre kétszáz oldalit összehozni szabályismertető gyanánt – ez már azért valami. Egyébként itt jegyezném meg, hogy a játék magyar nyelvű kézikönyvvel is megvásárolható az 576 KByte Shopban, amiben már kissé "áramvonalasabb" leírást és teljes laplistát találhattok (Reklám über alles). Mielőtt még a

A szabályok már emlegetett bonyolultsága miatt senki ne várjon az alábbiakban részletes kezelési útmutatót. Erre nem csak egy, hanem négy oldal is kevés lenne – úgyhogy érjétek be néhány véletlenszerű információval (az eddig leírtakkal kiegészítve) már belevághattok a Magic: The Gathering "felderítésébe".

AZ ALAPFELÁLLÁS

A játék teljes háttértörténetére most nem térnék ki, mivel ez egy fordulatokban és bohókás tulajdonságokban ugyancsak bővelkedő sztori. A lényeg: egy fiatal varázsló szerepében kell a világunk feletti uralomért marakodó öt főmágust megrendszabályoznunk. Csekély-ség. Ellenfeleink sajnos mindenféle lényekkel árasztották el Shandalar földjét, akik azonnal és szó nélkül

fel, a városokban seftelhetünk, elfeledett labirintusokat foszthatunk ki és így tovább. Kalandozásaink során lapgyűjteményünk persze folyamatosan bővülni fog, tehát újabb és újabb kombinációkat, paklikat állíthatunk össze.

HOGY IS NÉZ KI EGY PÁRBAJ?

A párbaj két varázsló hőses párharcáról szól, kik minden erejükkel megpróbálják kiirtani a másikat. E nemes célra persze nem öklüket és egyéb végtagszárakat használják (elég időtlenül is néznének ki...), hanem különféle varázslatokat idéznek meg. Ezeket a varázslásokat jelképezik az egyes kártyalapok, amiket öt különböző színre osztottak föl a játék fondorlatos kiagyalói. Természetesen mind az öt színnek megvan a maga hangulata és specialitása.



Shandalar kies földjén gyanúsán nagy az egy képernyőre eső falvak száma

hasonlóan ez is egy igen színvonalas introval mutatkozik be, ám a hasonlóságok itt hál'istennek véget is érnek. A program alkotói ugyanis az eredeti gyűjtögetős-kártyajáték alapjaira építettek, szinte betű szerint követve az eredeti kézikönyvet. A Magic: The Gatheringet épp ezért még a legharcedzettebb stratégák sem fogják az "egyszerű" jelzővel illetni. Ahhoz, hogy valaki teljes egészében megértse és átlássa a helyenként ugyancsak szövevényes szabályokat, bizony igen sokat

komplikált irányítással bárkit is elriasztanék, gyorsan leszögezem: a Magic: The Gathering a legjobb stratégia játékok egyike. A program íróinak nemcsak az eredeti játék hangulatát sikerült visszaadniuk, hanem néhány új rész beiktatásával még tovább is fejlesztették azt. A grafika tetszetős, a hangok jól sikerültek, a játékmenet pedig pergő. A játék egyetlen szépséghibája, hogy csak Win95 alól hajlandó elindulni. Ez a Microsoft-mizéria már kezd túllepni a jóízűlés határain...

letámadnak minden útjukba kerülő varázslót. Velük fogunk majd leglőbbször párbajozni, bár a végső győzelemhez le kell nyomnunk az öt főmágust is. A vadonban barangolva romokat deríthetünk



A Battlemage öskészével szemben itt a párbaj határozottan áttekinthető

Micsi is a fekete paklinál szobh dolog a világon (vámírok, zombik, rohadás, nekromancia és hasonló nyálakúságok)



A Vörös lapok láttán minden pirosmánlás szájában összefut a nyál: robbantások, villámok, tűzlabdák és csúnya nagy sárkányok. Ez tehát a pusztítás és rombolás színe – gyors győzelem vagy lassú vereség.

A Fekete varázslatok már trükkösebb jószágok, főleg az életerővel manipulálnak. Meg persze ott van jónéhány kedves kis teremtmény is, úgymint vámpírok, zombik, csontvázak és a többi horrorfilmbe illő szörnyeteg (marslakók sajna nincsenek).

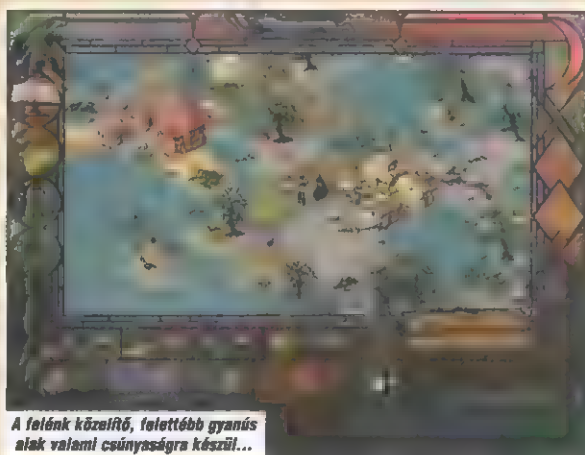
A Zöld szín a természet színe, használól dűskálnak a manában (erre később még visszatérek) és a durvábbnál durvább lényekben.

Ami a Fehér lapokat illeti, azok mindenben ellentétesek a fekete varázslatokkal. A gyilkolás helyett a gyógyítás az erősségük, mint ahogy a Fehér lényekre sem illik igazán a "brutális" jelző. Ennek ellenére taktikusan használva őket a leghatalmasabb Zöld hordát is megállíthatjuk, a végjátékban pedig már nekünk áll a zászló.

Minden kétséget kizáróan a Kék a legidegesítőbb szín – ellenfelünknek. A kézikönyv tanulsága szerint "az elemi víz és illúziók" mágija, de szerény véleményem szerint varázslatai tömören és egyszerűen a szívatásra épülnek. Magyarán a saját fegyvereit fordítjuk riválisunk ellen: állítjuk lényeit, megszüntetjük varázslatait, a tengerek mélyén rejtőző gigászi szörnyekről nem is beszélve.

Aztán akadnak még Színtelen varázslatok is, ezeket bármilyen pakliba betehetjük és hatásukat tekintve is roppant változatos képet mutatnak.

A Magic the Gathering kártyajáték kapcsán írtak szerint folyik le egy párba, bár ott jónéhány dologról még nem ejtettem szót. Példának okáért a különféle varázslatok megidézése korántsem olyan egyszerű, hogy csak úgy telepakoljuk a játékteret (továbbiakban pást) mindenféle kacifántos lapokkal – ez esetben a Magic nem sokkal haladna meg az autós-kártyák színvonalát. A játékban minden varázslatnak megvan az ára, azaz a megidézéséhez szükséges manamennyiség. Manát a különféle földekből nyerhetünk, ezeket a varázslatokhoz hasonlóan rakhatunk le a pástra (idézési költségük viszont nincs).



A felénk közelítő, felettébb gyanús alak valami csúnyaságra készül...

Minden fajta földből egy adott színű manát nyerhetünk ki, például erdőből zöld manát, szigetből kék manát és így tovább. Egy lap leidézéséhez fel kell áldozni egy bizonyos mennyiségű manát, aminek egy része színhez kötött. Vegyünk egy példát: egy lény leidézéséhez kell egy színtelen és egy kék mana. A színtelen mana bármely földünkől kinyerhető, így a szörnyűséges szörnyeteg megidézhető mondjuk egy sziget és egy erdő elforgatásával, de ez utóbbi föld helyett bármi más manát adó lap megtette volna. Bizonyos típusú kártyák, mint például a teremtmények és földek tartósan a páston maradnak, míg mások csak kijátszásuk pillanatában fejtik ki hatásukat – ezután a dobott lapok közé kerülnek. A páston lévő

lapok némelyike rendelkezik bizonyos képességekkel, melyeket külön aktiválnunk kell. Ezt a kártyalap elforgatásával tehetjük meg, ami viszont időlegesen megszünteti az adott varázslat játéka gyakorolt hatását.

A VARÁZSLATOK FAJTÁI

Summon: egy teremtményt idézhetünk meg velük, ami ezek után a páston is marad. Két legfontosabb tulajdonságuk a lap bal alsó sarkában látható

két szám, az erő illetve életerő.

Az életerő jelzi a teremtmény életpontjainak számát, míg az erő azt mutatja, hogy ellenfelünk hány életpontot bír sebezni.

A saját körünk harmadik fázisában támadhatjuk meg az ellenfelet a kiválasztott teremtményekkel, akik azonnal el is fordulnak. Ezzel az elengedő varázsló megpróbálhatja saját, el nem fordított teremtményeivel feltartóztatni a támadókat. Ha valakit nem tartóztat fel, az megsebzí a varázslót. Egész egyszerűen hangzik, nemde? Nem kell aggodni, játék közben már korántsem fog annak tűnni.

Teremtményt csakis saját körünkben idézhet le, és annak is csak a fő fázisában (Main Phase).

Artifact illetve **Artifact Creature:** erekiye illetve eleven erekiye. Az erekilyek a teremtményekhez hasonlóan a páston maradnak, s kifejtik hatásukat. Az eleven erekilyek minden szempontból úgy viselkednek, mint a teremtmények, viszont színtelen lapnak számítanak.

Leidézésükre ugyanaz vonatkozik, mint a teremtményekre.

Sorcery: a rítusok már más lapra tartoznak, mivel hatásukat csak egyszer fejtik ki, s az csakis az adott pillanatban él. Csakis saját körünk fő fázisaiban használhatjuk őket, s ezután rögtön a dobott lapok közé (tehát a temetőbe) kerülnek.

Instant illetve **Interrupt:** varázsige illetve rögtönzés, fő erényük hogy bármikor, akár ellenfelünk körében is leidezhetőek. Ettől eltekintve a rítusoknál írtak szerint viselkednek. A rögtönzéseknak van még egy igen halás tulajdonsága: ezekkel megelőzhetjük az ellenfél varázslatait. Például ha a gaz ellen egy tűzlabdát akarna egyik teremtményünkbe lőni, egy megfelelő rögtönzéssel még időben semlegesíthetjük a varázslatot.

Enchant illetve **Enchantment:** ráolvasás illetve általános ráolvasás. Minden ráolvasással egy páston ma-

radó, azaz permanens lapot ruházhatunk fel előnyös (vagy épp hátrányos) tulajdonságokkal (például megnövelhetjük velük egy teremtmény erejét). Addig maradnak a páston amíg a "gazdalap" is ott tartózkodik, ezután a temetőbe kerülnek.

Sajnos őket is csak saját körünk már sokat emlegetett fő fázisában lehet leidezni.

Hát, hirtelenjében ennyit tudtam összeszedni a Magic: The Gathering-ről. Illetve összeszedni többet is össze tudtam volna, csakhát a folytató helyhiány meg egyebek... Aki-



A képen látható pakli kipróbálását senkinek sem ajánlom, elvagyó épeszü ember nem játszik három színnel

nek neadj'isten felkeltette volna érdeklődését a játék, de a fentiek alapján még nem teljesen világos irányítása, annak a kézikönyv illetve a Tutorial névre hallgató igen profin megcsinált oktatóprogram tanulmányozását javaslom. Ez utóbbi különösen szórakoztató dolog, egy fehér és fekete varázsló szórakoztatja egymást (Spy vs. Spy feeling...) – teljesen digitalizált környezetben.

Nekem egyébként nagyon tetszik a játék, bár ezt eddig ümlengéssel bíró nem nehéz kitalálni. Tartok tőle, hogy jópáran kissé körülményesnek és ódivatúnak fogják tartani írányítási rendszerét, a komplikált szabályokról nem is beszélve. Aki viszont szereti a valódi kihívást jelentő játékokat, s nem riad vissza szürkeállományának végletekig való kihasználásától, annak csak ajánlani tudom a Magic: The Gathering-et.

T.J.

Kiadja: Microprose

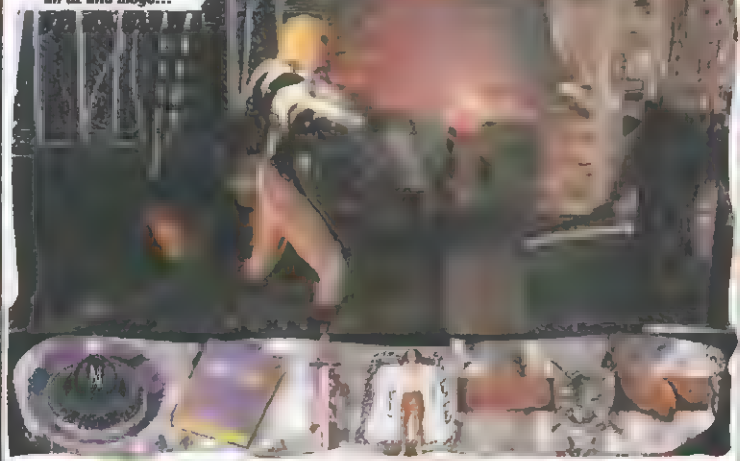
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEDONNA

486DX/100, 16MB RAM, WIN95, 4xLD, SVGA

92%

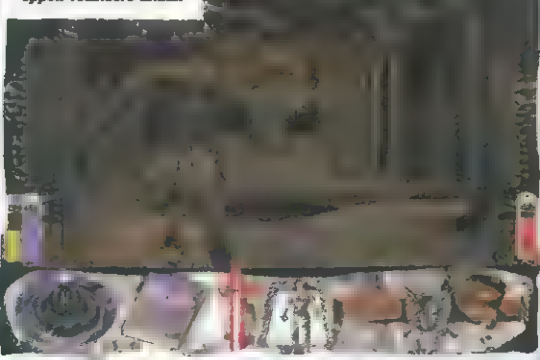
A korábbi egyik értesítésünkben meg-
látható, hogy a cég az újabb
székhelyét a 10. sz. utcában találja meg.

A vas magától izzik, ha 6 áll az álló mögö...



mába, ahol a részeg Taz panaszkodik, hogy barátját, a sárasot elragadták a túlvilági erők. A panna adjuk oda a pusztítás kardját, hogy űzze el az állót róla (aki nem tapasztalta eddig: a kard néha feltámad gazdája ellen...), és segítségül adjuk át az Armory Anthologia könyvet is, hogy azonosítani tudja a kard alkát. Érdemes adakozni, mert életerőnket növeli áldása. Nem árt csészélni egy kicsit, amíg elkészül a kulcs és a kard (ha valakinek szüksége van rá), mert igen sokára Mókák vesztet a feladatok. Ha készen állunk az egyik leghosszabb útra, megy a Venkovo Marsh, azon belül is a kő. A leány csopóajtót a kőből felvett kulccsal lehet kinyitni. Rogton jobbra van egy zárt ajtó, melyet a Jaranól elhozott tábladarabok kombinálva lehet kinyitni. Ezt követően nyomjuk be a bal, jobb, alsó, felső gombokat, és máris bejutunk. A festményen látható leánybosszút akar állni minotauruszon, s ehhez ajánlja fel a jobb kardot. Ugyancsak ebben a teremben található egy páncéling, a szekrényben varázslótyúk és a Jade pálcia, mellyel hémokókat lehet. Ezzel lényege a labirintus, mely a minotauruszhoz vezet. Belépve az első ajtón a következőképpen haladjunk: bal, jobb, bal, jobb, egyenes, jobb, bal. A minotaurust csak a görbe karddal lehet megölni! Halála után felvehetjük az ostorát, majd a csápokból készített kötél segítségével greszkedünk le. Keressük meg a kilyaratót a tűzbarlangból. A gombabárlangban kellemetlen megfeszítések várhatnak, gyorsítsunk – két teljesítményjavító cucc található ezen a pályán – és lépünk le az elhagyatott kastélyba.

Jelen esetben, úgy vélem, éppen veszésre állunk



Veszett földrengés közepette emelkedik ki a kalandjáték gyakori mellékszereplője



AZ ELHAGYATOTT KASTÉLY ÉS EGYEB ÉRDEKES HELYEK

Elsőször is gyűjtünk be egy kódarabkat és a mániákus kaput támasszuk ki, hogy ne zavarjanak le. Ha ránk esik egy háló, vágjuk ki magunkat szerencsés helyzetünkben! A hálómániák között van egy varázstekerces a hálómániák között. Ha meghúzzuk



a láncok egyikét, leszakad a plafon egy része, s felvesszük egy deszkát. Egy páncélnak előttr kapjuk fel az állót, és vágjuk el a másik asztalon álló gyertya lángját (sajátos tűzoltó módszer...), majd döntjük fel az asztalt és olvassuk el a tűnös könyvet. A lángföldön letlen lakik Zelana, aki igen dűrván üdvözi, de mielőtt kitérülünk

rajón, kikérjük: Vegyük magunka a vérkő köpenyt, az ezüstpálcát (előhalottak ellen) és a szélvihar/pajzs varázslatot.

Menjünk vissza az első szintre, ahol megkapjuk a robbanás talizmánját és egy sárkánypikkalyt. A pikkellyel a gombabárlang másik kijárata nyitható, ami Ystalin sárkány barlangjába vezet. A barlangba jutáshoz süssünk el egy szélvihar varázslat, s a szél hátán repülünk oda. A rajzasztal fölött egyik tekercsben egy hirtelen látható, a többi szerkenyű egy fali polcon található meg. Szükség lesz rájuk, mivel elektromos ajtó vezet a barlang további területeire, s ehhez össze kell kapcsolni a elektromos hálót. Ennek megoldása legyen a II. feladatokat. A további területek lehetősége ne nyúlunk semmihez, hiába csábít a sok ékszer, arany. A következő ajtót legikái feladvány vadi, s ha hibázunk újabbat kapunk, így előbb a hálómániák sikert megvárjuk. Az első teremben találunk a sárkányai, a hálómániák.

NYILVÁN, AKORAN AZ AMÜLETTEK SZÁRMÁZNAK

Ystalin búcsúzóul nekünk adja a Baziliszkus talizmánt és egy remek páncélt. A kertben kezdődnek a kalandok, itt egy üveg lámpaolajra, egy kézkezes kardra és egy szőrtáncra kellünk. Az egyik fályatartó hamis menhüvén bejutunk az épületbe. A szőnyegre lépünk rá, az északi falon egy ajtó mögött

És a gonosz elnyeri méltó büntetését



van három lámpaolaj, a felső kanyarban kapjuk meg a helyiséget a jobb oldali ajtón. A könyvtár

Menjünk visz-sza a szőnyeges terembe, s menjünk ki a bal oldali ajtón. A rejtek mögötti felső kapcsolót átkapcsoltuk, szabad lesz az út. Az emblémás ajtót vagy a régi kulcs-csal vagy egy homokvíz varázssal tudjuk kinyitni: mögötte egy hamis könyvben az energia talizmánjára lelünk. Az eltorlaszolt ajtót assuk ki a fapáttal, a kör alakú teremben vegyük fel a gyógy-talizmánt, majd menjünk ki a szélhajlóg. Egy sárkánnyal kell végezni, majd a hajóba behelyezni az anyát és irány a gondola állomás.

A TEMETŐ ÉS A VILÁG

A sarkra elején vegyük fel a feszítővasat, amivel a zárt kriptákat lehet feltörni. Mindet törjük fel, és rámozgunk ki őket! Itt található meg a paralízis/védelem varázstekerces, ékszer (a pap nővel erőnkert értik), valamint Seldin testamentuma, melyben szeretné ha csontjait a kriptájába kerüljenek. Egy helyen említi a hálót, itt lépünk be. Tas zomjait üssük le, s máris magyan az utolsó talizmán. Aki eleget akar lenni Seldin akaratának az keresse meg a csontjait. Bizony, elérkedünk a végéhez – Nagy Jaran Kastélya, s az irástalon lévő róla táblán nyomjuk be a következő jeleket: 14., 5., 23., 7., 13., 10., 12. A csontvarázstalimán most már leenged bennünket az első szintre, ahol egy kardot találhatunk

és a kapu kulcsát. A kulccsal lépünk be az utolsó helyszínre, ahol az mindenre leny kerül.

Ha könnyedén szőrtánc nyerni, a szőrtánc előtt használj a Baziliszkus talizmánt! Ha harcolni akarsz, először varázsolj, csak után nyúl a kardodhoz.

Körönczai Gáspár

Ujvári és Kádár Sir-Tech

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486 66, 818 811, 5164, 21CD
✓ Egyszerű kezelés • hosszú történet • kiváló hangulat
✓ Keves varázslat • keves szörny.

83%

LÉGIVESZÉLY!

A hatékony PlayStation-ös gyűjteményüket
religiózusan gyűjtötték 2-t az Agn.
Warriorral keresztezve, és máris mekapja

Sivatgás, havas, vagy épp szigetekre szállt tájak fölött repkedhettek, melyeknél a játékosok a világképet a képernyőre hozhatják. A játékban a katonák a földön mozognak, a repülőgépek a levegőben, a hajók a vízben. A játékban a katonák a földön mozognak, a repülőgépek a levegőben, a hajók a vízben. A játékban a katonák a földön mozognak, a repülőgépek a levegőben, a hajók a vízben.

A játék a jövő évben, 1998-ban játszódik. Mint az ilyen játékoktól már megszokhattuk, egy titkos szervezet pilótáit alakítjuk, akivel az amerikai kormány nem hivatalos hadműveleteit kell végrehajtaniuk különféle terrorszervezetek és drokartellerek ellen. Munkánkhoz egy AH-69 Mohawk helikopter bocsátanak a rendelkezásunkra, aminek képességeit az introban rögtön meg is csodálhatjuk. Bár a "csodálatiuk" kifejezés

A képernyő, és a NUD pedig első pillantásra teljesen jól áttekinthető. A jobb alsó sarkában láthatjuk a térképet, ezen apró pontok jelölik az éppen aktuális esődíszes célpontokat, a helyzetünket pedig egy nyíl jelképezi. A térkép mellett a távolság, az irány és a közeli városok nevei olvashatók. A térkép alatti ikonokat a bal oldali radar mutatja. A magasság és sebességmérőnknek sok jelentősége nincs, hiszen jól érzékelhető mindkettő a kijelzők nélkül is, a legfeljebb látható kis paneire viszont annál több figyelmet kell fordítanunk. Itt látható a páncélzatunk, az üzemanyagtartály állapotja, továbbá az

**Az ellenség kiirtása nélkül
kockázatos a bűnszokat feladni**



Figure 1

dean inkább az tegyük,
mert csak az lenne az

és a módszeresség. Nem

ténk a hőkövetős rakétáikat. Ezek a legke-
gyetlenebb eszközök az ellenség kezében:
ha meghalljuk, hogy "SAM launched", már

előbb meg kell tisztítani a környező terület.

BLACK DAWN

Nagy a sürgős-forgás a Central Park légtérében

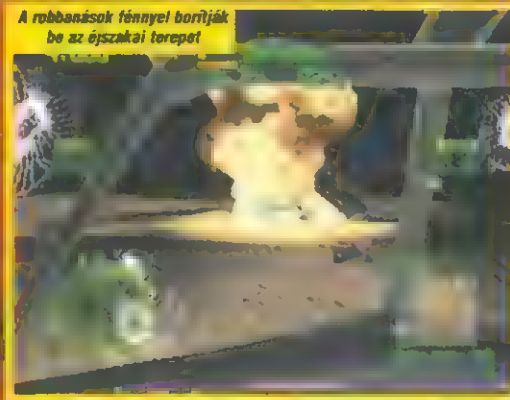


hogy milyen speciális

hatunk de jure közér-
lelhetőnek téppuska-
kat módosító ikonok-
a háromszög-
puska például már biva-
lyerős, bár elég lassu.
Némelyik ellenőrtől a
Wingman íkott ve-
szünk el, aminek az
hossza 100 mm, a

tünk, menekülünk. Sajnos itt egy negatívumot kell megemlítenem: mi-

**A robbanások fénnel borítják
be az északi terepet**



egy kicsit túlzás, hiszen láthattunk már ennél szebb Intro animációt. Furcsa például, hogy egy tank tornya úgy repül a levegőbe, hogy közben a harckocsi teste meg sem moccan...

Meggyőződésem, hogy az a jó irányítható akciójáték, amelyiknél nem kell elővennem a kézikönyvet. A Black Dawn szerencsére ilyen, és ez nem csak azért van, mert a töltés alatt kiírja az egész billentyűzetkiosztást. Az alapkiosztás szerintem jobb nem lehetne, de akinak nem tetszik, az az Options menüben még három másik lehetőség közül válogathat, köztük – külön az Agile Warrior rajongók számára – egy Agile Mode közül is. A helikopter kétféle üzemmódban is vezethető: egyszerű hagyományosan (a magasságot külön szabályozva), másrészt (a Pause menüben a Fly Mode-ot bekapcsolva) úgy, mintha egy repülőgépet vezetnénk. Négyféle külső-belső nézőpont közül választhatunk, valamint a belső nézetben még ki is tekinthetünk két oldalra.

Az Agile Warrior annak idején nekem leginkább a repülők abszolút irreális mozgása miatt nem tetszett, és egy kissé nehézkesnek találtam a törképezési rendszert is. A Virgin munkatársai hasonló visszajelzéseket kaphattak, mivel a Black Dawn helikop-

sat hívhatunk, aki hathatósan írja majd kö
rülöttünk az ellent.

Összesen hét fajta terepen kell helyt állnunk, ezeken a célpontok leggyorsabban elmozognak csoportra vannak osztva. Nem mindig csak a fegyver feladatait kell végrehajtani, hanem a védelem, és a támasz kiemelése is elvárható. A radarállomások, az ágyúk és a rakéták persze egyre nehezebbek: kezdetben még csak radarállomások, ágyúk kell elmozdítaniuk, a későbbiekben már a rakéták

program egyik legfőbb célja, hogy ezáltal ne a hűtőszekrények egy részét használják az ellenségek. Szövetséges tankok és helikopterek egyengetik az utakat, akik élve rőfekt vannak a csatában. Ennek a programnak a célja, hogy a SAM-ek ne legyenek felakasztva az új hűtőszekrényekre, hogy ne legyenek károsítva. Az új hűtőszekrények (SAM-ek) nem lesznek károsítva, hanem a SAM-ek nem lesznek károsítva.

ben még nincs benne a kb. ötven ezer ennyi
időt kitevő sikertelen próbálkozások. Csüg-
gító módon azonban minden
sikeres házasságot után nézőkkel kapunk



**Hajóinkat több tucat helikoptertől
kell megvédelmeznünk**



1. *Pravljeno, ne čisto*
 2. *Može karizati, ali ne*
 3. *Može frajzati, ali ne*
 4. *Može pletati, ali ne*
 5. *Može pletati, ali ne*
 6. *Može pletati, ali ne*
 7. *Može pletati, ali ne*
 8. *Može pletati, ali ne*
 9. *Može pletati, ali ne*
 10. *Može pletati, ali ne*
 11. *Može pletati, ali ne*
 12. *Može pletati, ali ne*
 13. *Može pletati, ali ne*
 14. *Može pletati, ali ne*
 15. *Može pletati, ali ne*
 16. *Može pletati, ali ne*
 17. *Može pletati, ali ne*
 18. *Može pletati, ali ne*
 19. *Može pletati, ali ne*
 20. *Može pletati, ali ne*
 21. *Može pletati, ali ne*
 22. *Može pletati, ali ne*
 23. *Može pletati, ali ne*
 24. *Može pletati, ali ne*
 25. *Može pletati, ali ne*
 26. *Može pletati, ali ne*
 27. *Može pletati, ali ne*
 28. *Može pletati, ali ne*
 29. *Može pletati, ali ne*
 30. *Može pletati, ali ne*
 31. *Može pletati, ali ne*
 32. *Može pletati, ali ne*
 33. *Može pletati, ali ne*
 34. *Može pletati, ali ne*
 35. *Može pletati, ali ne*
 36. *Može pletati, ali ne*
 37. *Može pletati, ali ne*
 38. *Može pletati, ali ne*
 39. *Može pletati, ali ne*
 40. *Može pletati, ali ne*
 41. *Može pletati, ali ne*
 42. *Može pletati, ali ne*
 43. *Može pletati, ali ne*
 44. *Može pletati, ali ne*
 45. *Može pletati, ali ne*
 46. *Može pletati, ali ne*
 47. *Može pletati, ali ne*
 48. *Može pletati, ali ne*
 49. *Može pletati, ali ne*
 50. *Može pletati, ali ne*
 51. *Može pletati, ali ne*
 52. *Može pletati, ali ne*
 53. *Može pletati, ali ne*
 54. *Može pletati, ali ne*
 55. *Može pletati, ali ne*
 56. *Može pletati, ali ne*
 57. *Može pletati, ali ne*
 58. *Može pletati, ali ne*
 59. *Može pletati, ali ne*
 60. *Može pletati, ali ne*
 61. *Može pletati, ali ne*
 62. *Može pletati, ali ne*
 63. *Može pletati, ali ne*
 64. *Može pletati, ali ne*
 65. *Može pletati, ali ne*
 66. *Može pletati, ali ne*
 67. *Može pletati, ali ne*
 68. *Može pletati, ali ne*
 69. *Može pletati, ali ne*
 70. *Može pletati, ali ne*
 71. *Može pletati, ali ne*
 72. *Može pletati, ali ne*
 73. *Može pletati, ali ne*
 74. *Može pletati, ali ne*
 75. *Može pletati, ali ne*
 76. *Može pletati, ali ne*
 77. *Može pletati, ali ne*
 78. *Može pletati, ali ne*
 79. *Može pletati, ali ne*
 80. *Može pletati, ali ne*
 81. *Može pletati, ali ne*
 82. *Može pletati, ali ne*
 83. *Može pletati, ali ne*
 84. *Može pletati, ali ne*
 85. *Može pletati, ali ne*
 86. *Može pletati, ali ne*
 87. *Može pletati, ali ne*
 88. *Može pletati, ali ne*
 89. *Može pletati, ali ne*
 90. *Može pletati, ali ne*
 91. *Može pletati, ali ne*
 92. *Može pletati, ali ne*
 93. *Može pletati, ali ne*
 94. *Može pletati, ali ne*
 95. *Može pletati, ali ne*
 96. *Može pletati, ali ne*
 97. *Može pletati, ali ne*
 98. *Može pletati, ali ne*
 99. *Može pletati, ali ne*
 100. *Može pletati, ali ne*

Aldja Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PLAYSTATION

83%

FIFA SOCCER MANAGER

Az Electronic Arts EA Sports divíziójának neve mára szinte egybeesett a kiváló sportjátékok fogalmával. Aká már látta valamelyik programjukat, azután minden más játékot egy kicsit szürkétünk, fakóbbnak talál. Mára több futballmenedzserjáték is árnyéka a hírnévüket. Egyik legismertebbje az EA Soccer, mely most is érkezett a legújabb "rézsió"-ra. No persze nem csupán felújították az oldalt, hanem a FIFA által

igényelt menedzserjelöltek számára nem kielégítő.

Ezért az EA Soccer 2000 (EA Soccer 2000) a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

mezkezelést, tehát dűfödelniük a már jól ismert rombuszt. Persze a winchester, ki tudja hol áll meg, s mit, hogyan talál meg. Mányszer se felejtse meg a már-már elcsúszott dobozra. Feljutásról, kiesésről, nyereségről (és az utóbban) a már megszokott jó minőségű videót találjuk, bár a szakasznál ezek most rövidebbek. Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az e napi pénzügyi mozgáson nem keresek túl sokat a bankok

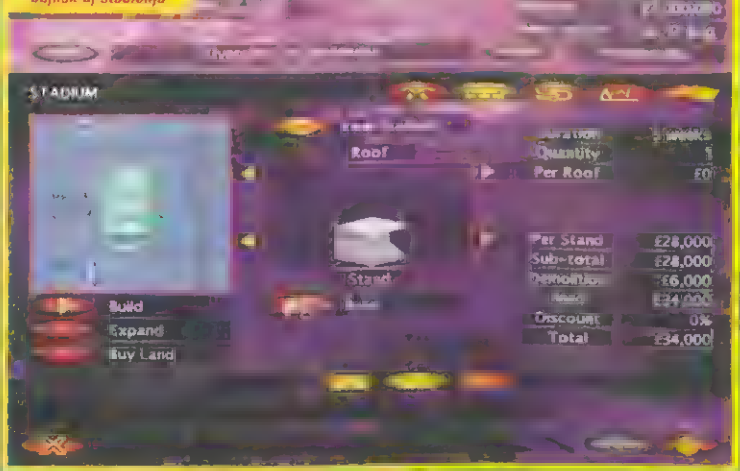


Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

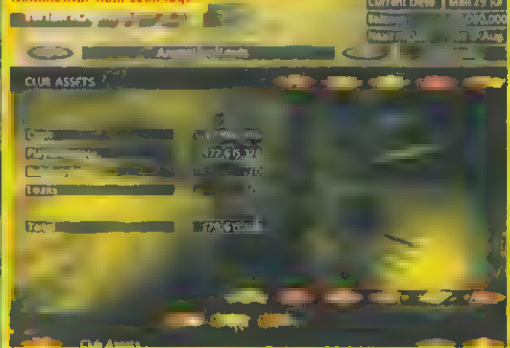
Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Egyedül mar a leendő bajnok új stadionja



Kommentár nem szükséges



Összességében: lookra tartott cool a program (egy Golden John...), csak hiányzik a minőség. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Az EA Soccer 2000 a francia első és második osztály, az ottani serie A és B, valamint a skót első osztályt tartalmazza. A játékban az a játékos csak lehet, aki a FIFA által engedélyezett játékosok közül kerül ki.

Kiadja EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 2xCD

90%

Football

masters

Folytassuk a felmérést a Football Masters 97 című programmal. A játék nyilván elsősorban az angol piacot célozza meg, amit onnan szurhelünk le, hogy kizárólag angol csapatokat irányíthatunk. Ahogy egy mai programtól elvárható, edzői tevékenységünket a Premier League-től egészen a negyedosztályú szereplő csapatokig terjesztették ki. Így, hogy a játék címképernyőjén szereplő négy díjért (Brian Little/ Aston Villa, Ruud Geulitz/ Chelsea, Alex Ferguson/ Manchester United, Kevin Keegan/volt Newcastle United) lemoshatjuk az angol és az európai labdarúgás színterét.

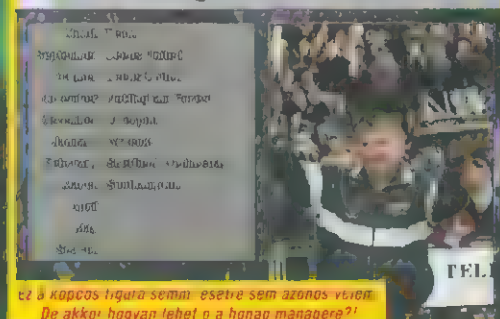
Egyélt szerint a szomorú konszolidáció, hogy csak angolokat irányíthatunk. Szerencsére a csapatok adatai a lehető legteljesebbek, a 96/97-es szezon játékosállományát tartalmazza, sőt, egy-két év közben beszerzett játékosok is szerepelnek (pl. Iversen a Tottenhamból). Aki egy kicsit is szereti a statisztikákat, az bőven vájkálhat az adatokban. Az összes kluberedmény szerepel (no persze nem úgy, hogy ki-kivel mennyit játszott, hanem egy kevert lista rendszerben van megjelölve helyezésük a kupákban, a bajnokságban és a ligákban). A legnagyobb arányú győzelmek és a legtrajább vereségek (szintén kupákra és ligákra lebontva, de ezek már számszerűen és időponttal együtt). A játékosok átigazolási és kölcsönzési statisztikái is szerepelnek.

Ami, mert csak a legjobb angolokat találjuk meg a listákban, és a nem igazán ismert játékosok nevei nem szerepelnek. A grafikusok vették a fővárosi szerepet, és az összes (!) csapat emellett megajzolták (!) a stadionjait, a játékosok szereplő listáit (!) is. A csapatok nevei nem voltak nagy a vártak, sem a csapatok, sem az átigazolható játékosok nevei voltak. A nagy a vártak, az angol labdarúgásról eltekintve mindig ugyanazok a

patok indulnak, és ez a harmadik-negyedik szezon után már nem valami szórakoztató. Ami kis hazánkat illeti, a Bajnokok Ligájában a Debrecen (?) a KEK-ben a Fradi (?) az UEFA-kupában pedig a Vác (?) és a Nagykanizsa (?) indul. Evidenciáról-evidenciára. Hogy az utóbbit honnan választják elő a szerintük 30.000-es szurkolótáborával együtt, azt ne kérdezzék meg a szerkesztőtől. A játékosok adatait megadjuk, az edzők neveit eltaláltuk. Ez így egy kicsit összevont munkának tűnik, ha az edzők neveit nem akartak beírni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki indul a kupákban. Nagyon kevés volt

az a játékos, aki nem volt a csapatban. A játékosok adatait megadjuk, az edzők neveit eltaláltuk. Ez így egy kicsit összevont munkának tűnik, ha az edzők neveit nem akartak beírni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki indul a kupákban. Nagyon kevés volt

Manager of the Month



ez a képsor látható semmi esetre sem azonos volt. De akkor, hogyan lehet a hónap menedzser?

hogy a játékosok adatait megadjuk, az edzők neveit eltaláltuk. Ez így egy kicsit összevont munkának tűnik, ha az edzők neveit nem akartak beírni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki indul a kupákban. Nagyon kevés volt

Maga a játék egyébként megfelel az elvárásoknak: sok menü, minden megtehető a játékosátigazolástól a stadionbővítésig. A nyári szabadság minőségének meghatározásáig. Mindezt olyan formában és mennyiségű segítséggel, ahol szerencsére nem veszik el

egyes esetekben a játékosok adatait megadjuk, az edzők neveit eltaláltuk. Ez így egy kicsit összevont munkának tűnik, ha az edzők neveit nem akartak beírni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki indul a kupákban. Nagyon kevés volt

hosszabbítás, sérülések) egy kis futó (de mindig ugyanaz) jelenik meg a pályán. Ami hetszetti, hogy a FIFA-val ellentétben a játékban egy statisztikai értékelő a meccs végén a kapuragókörrel, a taktikával, az

egyes esetekben a játékosok adatait megadjuk, az edzők neveit eltaláltuk. Ez így egy kicsit összevont munkának tűnik, ha az edzők neveit nem akartak beírni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki indul a kupákban. Nagyon kevés volt

hosszabbítás, sérülések) egy kis futó (de mindig ugyanaz) jelenik meg a pályán. Ami hetszetti, hogy a FIFA-val ellentétben a játékban egy statisztikai értékelő a meccs végén a kapuragókörrel, a taktikával, az

hosszabbítás, sérülések) egy kis futó (de mindig ugyanaz) jelenik meg a pályán. Ami hetszetti, hogy a FIFA-val ellentétben a játékban egy statisztikai értékelő a meccs végén a kapuragókörrel, a taktikával, az

Szomorú véget ér a szezon. Jobb lett volna mégis atomfizikusnak menni.



A játék DOS alól működik, nem túl nagy a hardverigénye, és a gyorsaságára sem lehet panasz. Három év alatt háromszoros BEA-győztesé faragtam a negyedosztályú Colchester Unitedet, melynek kezdetben 2.000 fős, majd egyre növekvő táborra a végén majd szétfeszítette az általam épített 67.800 embert befogadó új stadiont, a Milan elleni 3-0-s győzelemmel záruló elődöntőn. Még egy dolog: kupában, ha még nem vagyunk elsőosztályúak, ne várjunk nagy eredményt, ha csapatunk egy magasabb régióban szereplő gárdával csap össze, majd mindig kikapunk. A játékosok adatait megadjuk, az edzők neveit eltaláltuk. Ez így egy kicsit összevont munkának tűnik, ha az edzők neveit nem akartak beírni, legalább cserélgethetné a program, hogy mikor, hol és ki indul a kupákban. Nagyon kevés volt

hosszabbítás, sérülések) egy kis futó (de mindig ugyanaz) jelenik meg a pályán. Ami hetszetti, hogy a FIFA-val ellentétben a játékban egy statisztikai értékelő a meccs végén a kapuragókörrel, a taktikával, az

Kiadja: ESP
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

486DX266, 4MB RAM, 512K SVGA, 5B COMP

81%

Újabb jelentős lépés, hogy halhatatlanná váltak a Szerda-drukkereknek.





...k - pontosabban az abba tartó eszközöknek - használatát az A és a B gombok jelentik. A B gombbal meg lehet a gyerekek között váltogatni (ha Hannah-t már kiszabadítottuk a kalitkából), az Y-nal pedig a mozgó, látható tárgyakat (nyílakkal jelölt ládát) tudjuk felvinni és hurokba fogatni. A jobb shift gombot nyomva tartva hősünk futni fog, a bal shifttel pedig a gyerekeknél lévő tárgyak listája fog megjelenni. Ezen a két-két keret jelű hősünk bal és jobb kezét, azaz az éppen használatban lévő tárgyat.



ajtókat lehet nyitni. Kalandozásunk során nagy segítséget jelent majd a rovarok főnökének, Szkarabeusznak a tanácsai, akit a ládából hívhatunk elő. Többek között ő figyelmeztet minket olyan apróságokra, mint hogy a töredezett falakat kirobbanthatjuk gránáttal, továbbá a tükrök átjárókat képeznek egy másik világba. Ez a másik világ Swagman birodalmát jelenti, az igazán rémálomok sűrű helyszíneit. Átlépve belőlük hősünk különös átváltozáson mennek keresztül: maguk is tüzet okádó szörnyekké válnak.

Talán meglepő, de a Chuck Rock 2 óta a Swagman az első 2D-s játéka a Core Designnak, s ehhez mérten szerencsére nem is aprózták el a dolgot. Titkos helyszínek, jópofa föllességek várnak ránk, a játék során többfajta fegyver és va-

SWAGMAN

Titty-Totty

Freddy Kruger után szabadon a filmvászonra és a videojátékokban egyaránt többajta reméltem-hozó elevenedett már meg. Saturnon legutóbb a Nightsban kellett egy.

Ilyen kellemetlen kreatúra olyan hadakozunk, most pedig van Swagman, akivel a Core Design próbál minket is meggyőzni. A történetét tekintve egyébként a NIGHTS és a Swagman kísértetiesen hasonlít egymásra, ám a Core figyelmeztet, hogy hirtelen a világjáró főszereplője nem a főszereplője, hanem a főszereplője. Ennek idején még MegaDrive-ra szánták a játékot, ám a tervekből nem lett semmi. Mostanra lett valóság. Nézzük meg, milyen is hangzik a történet.

A játékban két kisgyerek, Zack és az öccsétvére, Hannah irányítandó. Mint miniknek, nekik is vannak rémálmai, ám amit kevesen tudnak: ezeket a látomásokat az Alombanu angiolájával egy Swagman nevű csúf kreatúra bocsátja az alvókra. Valójában ezzel ők sem voltak tisztában, így esketett meg, hogy egy késő esti órákban egy vers felolvasásával véletlenül megidézték a gonoszt és a kísértéseit. Normális esetben Swagman mesterkedéseivel szemben az Alomraj, azaz egy csoport mágikus erővel rendelkező bogár szokta megvédeni az embereket. Ők az Alombanu szomszédai.

izik el a gonosz varázst, csak hogy Swagmannek most sikerült kivánnia a fegyveréből mindenkiket. Alombanu katonák és többérvényűek, így hősünk városkájának lakói teljesen védtelenek maradtak, s ezzel Swagman elragadta előlük az utat a biztonságos világ felé. A gyerekek a városból menekültek, akik előre maradtak, nekik kell tehát kiszabadítaniuk a tizenegy bogarat és a vezérüket.

A játék során meggyőződhetünk arról, hogy a teret felülmehetünk. Voltaképpen egy 2 dimenziós mászkálás játéknak van szó, ám az effajta műfaji beskatulyázás az esetben mégsem teljesen helytálló, mivel mint látni fogjuk, tárgyakat kell felvennünk. Ezeket a megjelölt helyen kell használnunk, továbbá a gyerekeknek sokszor egymást kell segíteniük (például az egyikkel ráállunk egy kapcsológépre, mire az így kiiktatott ajtón átmehetünk a másikra), egy szóval némi kaland és egy kis logikai elem is megvan a dologba.

Nézzük akkor, mit kezdünk az Alomraj hősünkkel és jobb kezével. A játék során meggyőződhetünk arról, hogy a teret felülmehetünk. Voltaképpen egy 2 dimenziós mászkálás játéknak van szó, ám az effajta műfaji beskatulyázás az esetben mégsem teljesen helytálló, mivel mint látni fogjuk, tárgyakat kell felvennünk. Ezeket a megjelölt helyen kell használnunk, továbbá a gyerekeknek sokszor egymást kell segíteniük (például az egyikkel ráállunk egy kapcsológépre, mire az így kiiktatott ajtón átmehetünk a másikra), egy szóval némi kaland és egy kis logikai elem is megvan a dologba.

A játékban csak két karakterrel játszhatunk. Felül van az életéránk, amit a Z betűk szimbolizálnak. Minden egyes sérülés egy Z betű elvesztésével jár, s ha mindet elvesztjük, leszippant minket a falak alatt árványló mélységbe. Extra Z betűket a pályákon lévő üvegborákat szétvertve találhatunk, valamint állandó "feltöltő helyek" számít a hálózathoz, ahol Zackék szüneteltetésekor egyfolytában termeli a Z-keket. A másik kijelző a képernyő alján látható, ez az összegyűjtött rovarokat számlálja. A rovargyűjtőtemény Zacké volt, ám amikor Swagman csatló-



sai feldúlták a házat, a gyűjtemény tagjai szanaszét szedtek. Ha megfelelő mennyiséget összegyűjtünk belőlük, útjelzőként szolgálnak majd a mélység felett átvethető "hidaknál". A legelső tárgy, amivel találkozni fogunk, az Alomlampa lesz. Ez a fegyverünk, hiszen tudva kell, hogy a sötétség teremtményei nem nagyon szeretik a fényt. Igaz, nem minden szörny ellen hatásos: a szellemek például csak rövid időre bémúlnak meg tőle. A tárgyak közül legelőször kulcsokkal fogunk találkozni, amelyekre természetesen a hozzájuk tartazo-

maslat áll a rendelkezésünkre. Attól függetlenül, hogy egy 2D-s játékról van szó, még frakó 3D-s effekteteket is felvonultattak: ilyen például az életre kelt billiárdgömbök, amik a magasból próbálnak lesújtani hősünkre. Aztán érdemes megfigyelni a tökéletes árnyékokat is, amik a megvilágítás szerint változnak, ha mondjuk elmegyünk egy fálya mellett. A hardcore játékosoknak pedig a misztikus hangulatot árasztó zenék sem véletlenül tűnhetnek ismerősek, hiszen ugyanaz a Nathan McCree komponálta őket, akinek a Tomb Raider zenéit is köszönhetjük.

VZ

Kiadja:
Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

Páros játék + remek zenék

80%

VÁRJ REÁM, S ÉN MEGJÖVÖK!

**Niután levették a negyedik töredéket,
ismét hívhatjuk a tündért**



A gyertyafarokra csapva az
oltár odébbgördül...

A kútba az erkélyről kéne leugrani



AZ ÖTÖDIK FŐREPEK

[illegible]

SZERESSÜK EGYMÁST, GYEREKEK!

Miert nincs egy olyan játék, ahol mérőöldnyi távolságról lehet lelőni valakit? – hangzott el a kérdés mindössze alig egy évvel ezelőtt a Shiny Entertainment irodájában. A kérdés nem maradt költői, mert máris itt tarthatjuk a kezünkben a választ: az MDK-t. Egy év bizony

szab határt. Egy tágas terep megjelenése ugyanis nagyon sok poligont emészt fel, s mivel az egyszerre kirakható poligonok száma a sebesség függvénye miatt véges, ezt az eddigi játékokban úgy oldották meg, hogy a távolabbi tárgyakat a ködbe vészték. Fogalmam sincs, hogy az MDK-ban

és kilépve rajta egy hatalmas téren találjuk magunkat. Ha jól körülnézünk, a távolban egy torony tetején alig pixelnyi méretű valami mozog. Felcsatoljuk hát a sisakunkra az amúgy normál géppisztolyként funkcionáló fegyverünket, s mindjárt profi orvlövészként érezhetjük magunkat. A távcső segítségével az apró pixelből nyomban egy robot alakja bontakozik ki, majd tovább közelítve még azt is megfigyelhetjük, hogyan fest az ellenfelünk ábrázata. Aztán tüzelünk, természetesen. Újabb fantasztikus dolgot tapasztalhatunk: a sisakunkon belül három kisebb képernyő is helyet kapott, amikben a kilőtt járművek útját követhetjük nyomon. Előfordulhat, hogy például mellétrafálunk, de a kis képernyőn azt is láthatjuk, hogy pusztán véletlenségből eltaláltunk valami mást...

Az Earthworm Jim szellemi atyjai a pihent ügyő alapsztárral ezúttal is hűek maradtak önmagukhoz. A történet egy lopófa, ám kissé szórakozott tudósról, és a segédjéről szól, akik ötnapos kutató útra indulnak az űrbe. A kutatás gyors eredménytelenséggel járul, de mivel a doki nem akar nevetségessé válni a kollégái előtt, úgy határoz, hogy addig odafent marad, amíg fel nem fedez valamit. Az elkövetkezendő években a doki találománnyal szorra kudarcot vallanak, kivéve Bonest, a genetikailag tervezett munkakutyát. Igaz, ez sem tökéletes alkotás: véletlenül hat lába sikeredett, és egyébként is túlságosan sok intelligencia szorult helyé. Ennek következtében hamárosan meg is tagadja a munkát. A várt felfedezést az 1998-as év hozza meg, amikor a galaxis egy távoli pontján furcsa elektromos zavar tűnik fel. Az űrveny egy év múlva elkezd el a Földhöz, és akkor derül ki, hogy nem pusztán szörnyű lények van szó, hanem agresszív, szörnyű idegen lényekről. Az űrnyolc

gigantikus, gördülő bányavárosai letarolják a Föld legnagyobb településeit, az emberek védelmi rendszerét pedig szétduzzák.

Immár csakis hőseinktől függ a Föld sorsa. A doki új eszközöket és új fegyvereket kezd el barkácsolni, amelyek remélhetőleg most az egyszerű nem mondanak csütörtököt. Mivel az új páncélruha nem megy rá a hatlábú kutyára, a doki meg már túl elemelt kora a harchoz, a Kurt névre hallgató segédet választják meg a Föld megmentőjének...

Kurt borebe bújva 6 gördülő várost

A Shiny Entertainment komoly stílusára jellemző ez a szivarozó robot



nagyon kevés egy játék fejlesztésére, főleg akkor, ha a minőséget sem hagyománylák el. Ezért nyugodt szívvel állíthatjuk, hogy a játék alkotói kész csodát vittek véghez. Mindaddig ha 3D-s akciójátékot

hogyan sikerült ezt a problémát áthidalni, de az tény, hogy a legtávolabbi tárgyak is tökéletesen képben vannak. No persze az alapötlet kivitelezéséhez ez nélkülözhetetlen is volt, hiszen hogy a fenébe célozzunk be

A robotok kidolgozottsága egészen aprólékos



széltünk, mindenkinek ugyanaz a formula jött be a képbe: 3D-s texture mapping folyosók, mennyezetek itt-ott elterültek – egyszerűen egy Doom-klón. A Shiny Entertainmentnél azonban úgy gondoltak, hogy amikor mondjuk egy labirintusban csak azért kell örökké bolyongani, mert egy eldugott kapcsolót véletlenül nem vettünk észre, az inkább frusztráltságot okoz, mintsem izgalom. Az ilyen elakadásokat elkerülendő tehát fogták a főkört, és lineárisan megoldható pályákra helyezték, a folyosókat pedig hatalmas termekkel, illetve szabaddíri területekre cserélték le. A konvenciók efféle felrúgása persze lehet, hogy már más cégnek is eszébe jutott – de más dolog elgondolkozni valamin, és megint más kivitelezni. A szabadon szárnyaló képzeletnek általában a rendelkezésre álló technika

valakit, ha még nem is látjuk? A végeredmény a következőképp fest: futunk egy folyosón, feltáruul egy szlip,



Mivel itt az ablaküvegek golyóállóak, a szellőzőcsatornákon keresztül, gránáttal próbálkozzunk



MURDER

kell leállítanunk. Ennek a módja máris lenne (?!), mint hogy kilőjük a sofőroket. Először mindig az űrből fogjuk megközelíteni a városokat. Az ejtőernyős ugrásnál csupán annyi lesz a dolgunk, hogy kikerüljünk a városokból, és elkapjuk a Bones által már korábban kidobott ejtőernyős toronyt. A leérkezés után jönnek a már említett 3D-s pályák. A legkülönbözőbb típusú robotok támadnak rájuk, némelyik csak a távolbéli lövedézzel az irányukba, némelyik viszont rálővén rájuk, hogy agyonverjék minket. Aztán ott vannak még a tankok és az űrrepülő, szóval unatkozni nem fogunk. Bár a játék készítői nem fűztek kommentárt a címhez, egyes feltételezések szerint az MDK annyit tesz: Murder Death. A szellemi háttérrel ebből már mindenki ki tudja, hogy a pályák megoldása mekkora, azaz milyen akadnak

Kiadja:
Interplay

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P60, 16MB RAM, 5VGA, 2xCD, SB, SBPRO

Az újszerű koncepció tökéletes

többjátékos üzemmód

94%

Van egy találtó magyar szó, amely kitűnően jellemzi a játék stílusát, hangulatát, kinézetét stb.: ez a **Wii**. Ezt hiszem ezzel teljesen kimerítettem a játék hangulati leírását – ugyanis ilyen eszemem, időtlen környezetben játszódó programot még nem láttam, pedig már megérttem egyet s mászt ebben a műfajban. Borjuszemekkel tuzdelt neonszínű szívek, négykező majmok, hatszemu démon-mesemondó nagymamák, zöldfejű gyerekek és hasonlók. Ez a Nine környezete. Szerintem az alkotók LSD hatása alatt ötlöthették-hatolhatták ki a helyszínek borzadályait, de aki kedveli a teljesen elferdített, a valóságtól igencsak távolra rugaszkodó játékokat, azoknak igazi csemegeben lesz részük: a kalandelemekben bővelkedő programban agytörő és agymosó feladatok tömkelegével találkozhat a vállalkozó szellemű játékos.

Eloszor menjünk a főbejáratához. Kopogtatunk be, mire előbukkan egy igazán furcsa szerzet: játékreplülővel száguldozó horostás, sárga szőke fazon. Kérésére valami kódot kell beírni a kaputelefonon – elő a játék dokumentációjával, s keressük meg a szép hosszú kódot. Bent nyissuk ki a kaput, kapjuk el a Monoclet, aminek a segítségével a nagyterembe kerülünk. Másszunk fel a kazán jobb oldalán levő létrán, kaparintsuk meg a CD-t és helyezzük be a létra bal felén található üres CD tok-

egyelőre működésképtelen Muse szerkezetet – található (muszaki rajz az ajtó másik felén). Irány vissza a nagyterembe, ott álljunk a vízvezető elé, ahol a piros kar kilátszik. Húzzuk meg, s menjünk át a hídon az orgonáig. Leszünk bele a kottába, majd játszunk le a megfelelő sorrendben a hangokat, mire a két Tiki félisten jökevényre derül, így bemehe-

lenik Salty, az ínas. A mikrohullámú sütő-szerű alkalmatosságból emeljük ki a papírt és jegyezzük meg, hogy mit ábrázol. A szobában található még egy távcső és egy játéktábla, ami alatt egy kottarészlet lapul (nem árt lejegyezni). Ezt követően kullogjunk el a lifthez, és irány az 1. emelet, azon belül is a dob-szoba. Álljunk meg a dobegép előtt, húzzuk le a bal oldali kart, majd a hat darab kart, és hallgassuk meg a dobsszólokat. Ha megvagyunk, nyomjuk be a piros gombot és hallgassuk meg a dobos játékát, majd játszunk vissza neki. Ha mind a hat szót visszajátszottuk, egy csörgőt kapunk a dobostól, amit a Muse gépezetbe kell be-

6 Salty, a játékreplőbe bűt ínas. Ötlykor hasznos tanácsokkal szolgál

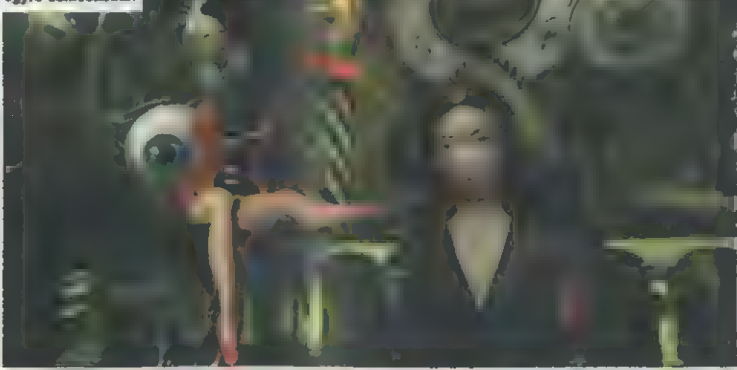


A játék felépítése nem érdemes sok szót vesztegetni: szokásos point and click játék, egyszerre egy tárgy lehet a játékosnál. Az M-mel lépünk be az igen sajátos opciók menübe, ahol a hold jelképezi a beállítások pontját. Mi az, amit mégis el kell mondani róla?

Windows-alá írták, 256 színű ray-trace keverés a már szokásos jó minőségű hangokkal. Ami kuriózumnak számít, az az, hogy Robert de Niro "rendezte" a játékot. (Hm... talán nem ártott volna más témát választania, ha már mindenáron kamatoztatni akarta számítógépes rendezői kvadrátját. Például egy T. S. Eliot szöveg körültem volna, és nem a hold körültem volna, hogy a hangját, a gonosz írek pedig az Aerosmith kőt önkéntesnek hangján szólalnak meg. Egyszerűen néhány szupersztár neve felkerült a Credits listára...

Amit senki ne feledjen a játék alatt: a kottarészleteket jegyezzük le pontosan, mert nagy szükség lesz rájuk a játék végén. Tehát:

A ray trace hányak egyre csinosabbak



ba. A CD tok mögött – ahogyan minden rendes házban – egy olajcsap lapul, amit tekerjünk el. Ezt követően álljunk szembe a kazánmal, tekerjük meg a vörös kereket, majd nyomjuk meg a piros gombot. Amikor a kijelző 7-et mutat, rántsuk le a piros karral a kazánmal szembe a két lépcső között található vízvezető, amit a piros karral lehet kinyitni – tegyük meg néhány másodpercig, majd vegyük fel a hátunk mögött levő érmét. Keressük meg Isadora masinériáját és dobjuk be az érmét. Törekedjünk felfelé – ez esetben az Isadora melletti létrán, aminek a feljén egy remek hang-memória puzzle várja a kirakós játékok kedvelőit. A helyes megoldás jutalmául megvillik egy ajtó, ami mögött az

A dobos szobából lépünk a következő helyiségbe, ahol nézzük meg a színes jeleket, s jegyezzük meg, hogy melyik hányat villog. A macskás képre kattintva egy gitáralkatrészt csodálhatunk meg, amit nem árt megjegyezni. Térjünk vissza az előző szobába, ahol is rakjuk sorba a maszkokat a falon úgy, hogy minden következő maszk legyen valamiféle kapcsolatban az előtte állóval (például nagy szem, szarvak, fogak stb.). Ha minden rendben, egy színes maszkos lesz az eredmény, amit jegyezzünk le, és állítsuk be a másik szobában álló wurlitzeren. A lejátszó tuje ki-

esik, s egy fogaskerek lepottyan. Nyissuk ki a rácsot, ami mögött megfelfűjük a kereket. Menjünk a nagyterembe, a bohóc rúdhöz, nyissuk ki és húzzuk le az alsó fogaskereket és a bal oldali két-szer, majd helyezzük középre a miénket. A mozgójárda irányba megfordult, és így már bemehe-

helyezni. A művelő után térjünk vissza a wurlitzeres szobába és lépünk be az ajtón. Menjünk be a faliszőnyeg mögé, ahol a kameraállítók találhatók és irányítsuk mindhárom a tronszékre. Most huppanjunk bele a királyi ülőalkalmatosságba, és nyomjuk meg a piros gombot (úgy tunik, ebben a játékban különös hangsúlyt fektettek a piros gombokra és karokra), majd olvassuk le a megjelenő jelhez tartozó betűt. Az egyik faliszőnyeg mögött van egy szerencsekerek. Ezt forgassuk úgy, hogy az imént látott jel-betű páros jöjjön ki. Az ajándék

Egy rákka felvétel a megnyorós belső pillanatából



Tiszta vízió!

egy egér, melyet a szerencsekerék aljában vehetünk át. Ezt az egeret vigyük a cicás faliszőnyeghez, és adjuk a macskának. A faliszőnyeg mögé lépve igen érdekes helyszínre keveredünk. A feladatunk itt megtalálni egy bárszekrényt, amelyből vegyünk magunkhoz az üve-

get és vigyük el az alkoholista csontvázhoz. Cserébe megkapjuk egyik csontját. Most cellozzuk meg a

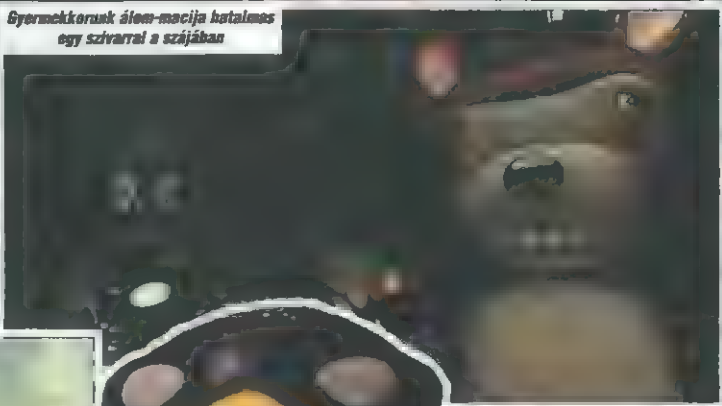
magytermet, onnan az emeleti folyosót, és nyissuk ki a garázsajtót. A kutyára a csont vár, a

pul, amit jegyezzünk le, majd szólítsuk meg az itt rostokoló robotot. Ezután autóverseny következik, amihez a leglassabb autót válasszuk, s verseny alatt csak tohénkedjünk rá az egérgombra – előbb-utóbb nyerünk. A győzelem után lépünk ki a versenyből és vegyük ki az üveges szekrényből a gyújtógyertyát, a robot ajándékát. Vigyük el a Muse gépezethez, helyezzük bele, majd térjünk vissza a garázsba. Ugyancsak a szekrényből szerezzük meg a fogaskereket, majd nézzünk le és mászunk le a lyukba. Az alkoholista csontvázhoz kötünk ki. Mindenek előtt keressük meg a koponyát, amely előtt feladat vár ránk. Kattintsunk az előtte lévő szerkezetre, helyezzük be a hiányzó fogaskereket, majd úgy toljuk, forgassuk a fogaskerekeket, hogy középen 12 lámpa pötytyő legyen (ehhez az 1., 3., 4.,

fehér ajtón át, és menjünk a labdagéphez. A tartókat úgy kell forgatni, hogy végül a labda alul kiessen. Ha ez megtörténik, jutalmunk egy újabb kottadarab. Ezután térjünk be a faliszőnyeges szobába és kattintsunk a gitáros szőnyegre. Egy gitár kell összeraknunk, amely darabjainak képét az előző szobában lévő macskákép mögött, az emeleti fo-

rgonán keresztül a majon 4. emeletére ad. A kék ajtó mögött a csodáká géphez adjuk a kulcsot, ami a gépbe bedobva egy kulcsot kapunk, ami az emeleti folyosón lévő ajtót nyitja. Egy kis fejtorló után egy ládában a felvont kártyájára lelünk, melyet a felvont kezelőpanelébe behelyezve immáron az alagsorba is lejuthatunk. Itt egy kis patkányvadászat következik, ami akár néhány

Gyermekkorunk álom-mecija hatalmas egy szíval a szájában



Így kezdődtek az alkuták LSD-s látomásai



2. sorrend segített engem). Legjobb, ha most megkeressük a bárszekrényt és magunkhoz vesszük belőle a húrokat, s csak ezután lépünk be a koponya szájába, ami mögött egy gitárszoba található. A diványon ülő gitárnak adjuk át a húrokat, majd hangoljuk fel a gitáros faliszőnyeg mögött talált beállításnak megfelelően (EAG-DBE a megfelelő hangolási sorrend a gitáryakon felülről lefelé). A dobzból vegyük magunkhoz a hangvillát, menjünk át a fehér ajtón és vigyük a hangvillát a Muse gépezetbe. Térjünk vissza a terembe a

ánk pedig a felfedezés öröme. Az autóban egy újabb kottarészlet la-



Íme a legutolsó és legidegítőbb puzzle egész kellemes környezetben



lyosó mikrosütőjében és a lepcső fejeén találhatjuk (ha már kétfőre emlékszünk, a harmadikat gyorsan ki lehet találni). Ha minden rendben, bent egy biztosíték tulajdonosai leszünk, pontosabban lennénk, ha nem csórának el a gonosz lélek ajtóink. A szőnyeg mögött, az előzőekben érdekes helyként említett szobába kell átmennünk, ahol a bármelyik ráakasztott bőrön és benne az elfutajdonított cucora. Menjünk vele a Muse gépezetbe, helyezzük bele, majd fordítsuk lépteinket az orgona irányába. Na, most egy idegítő feladat vár, amely játékonként változhat. Az eddigi kották és az orgonán lévő kotta segítségével ki kell következtetni, a billentyűk milyen ABC-betűknek felelnek meg. Ez el fog tartani egy darabig (legjobb pontosan lemásolni a kottákat vagy a print screen gombbal kilopni a játékból). Ezt követően le kell játszani a kották szerinti hangsort, s ha ez megfelel, az

doboz nyugtatónkba is kerülhet. Ha tiszta a terem, az eltorlasztott ajtónál forduljunk jobbra, és vegyük magunkhoz a mo-nacle-t. A helye természetesen a Muse szerkezetben van, ami működés helyett felrobban. Kövessük az íkeket, hajózzunk át a csatornán, kattintsunk mindenre amire csak lehet – a villogó zöld fény a zöld színhez tartozó számot fogja jelezni (a

színtárcsa és mellette a

villogó a wurlitzeres terem belsejében van, és a zöld színnek ott nem volt megfelelő a villogó tárcsán). Ami most jön az már szinte a vég – szintén az orgonánál – ahol szükség lesz minden képzelőerőre, hogy megtaláljátok az elveszett hangot.

Koronczai Gáspár

Kiadja: GT Int.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486.66, 16MB RAM, 516A, 2xCD, 5B, WIN95

Rockeztárak munkája

Hangkártya nélkül nem megy a
egy átlag embernek már túl debil

76%

92%

theme

HOSPITAL

Pont ezt írta fel a doki!

A TV-s szappanoperák által okozott személyiségzavarok hozzám hasonló tulajdonosai valószínűleg ismernék: úgy a világ dolgarval, mint csekélységem, ahogy így popcornt majszolgatva bámulom a "Vészhelyzet", a "Kórház a város szélén" meg a hasonló nagyszabású filmtörténeti alkotásokat, néha kedvem támad, hogy fehér köpenyt öltsek (vagy zöldet, mert azon kevésbé feltűnő a vér), és megmentssem az emberiséget. Vagy meggyógyítom őket – vagy legalábbis tévékenyen hozzájárulok a túléledés problémájának drasztikus megoldásához (hja, a tudomány néha áldozatokat követel!). A meszt, akarom mondani orvosi pályára lépő szülő, a konzervatív félfogás szerint 6 évet szoktak elpocsékolni életükben holmi SOTE nevű helyeken – én modernségem egy egyszerűbb és lényegesen gyorsabb megoldást választott: magamhoz ragadtam a Bullfrog-fiúk legújabb alkotását, a Theme Hospitalt, ahol azonnal a kórházi élet sűrűjébe vettem magam. Theme Világban sok a baj: Az AIDS, a pestis és a kolera még hagyján, de ezeknél sokkal rettenetesebb betegségek ütöttek fel fejeiket: vízfej, Király-komplexus, TV-s személyiségzavar, méternyelv, pótborda – hogy csak a legismertebbeket említssem.

Szükség van egy jól képzett, kiterjedt ismeretekkel rendelkező orvosi gémuszra, aki három másik kórházat megelőzve megmenti a Theme-lakók egészségét. Vele rögtön találkozhatunk is az introban, amely egyben megadja a játék "véresen" komoly alaphangulatát is. Nemkülönbön a címképernyő, amelyen a leendő Messi és egy láncfűrész társaságában set a gyengélkedők segítségére. Itt rögtön meg is adhatjuk orvosi ánevünket (Kvaszics Fodor, dr. Mengele, Kulka János, stb.) – ez alapján tud majd a masina rendet tartani a zűrösebb kórházak egyes doktoraira jutó nyolc játékalás között. A feladat egyszerű (?) be kell rendeznünk a kórházat, személyzetet toborozni aztán minél gyorsabban megjavítani/valamit a recepciónál jelentkező megbírádott betegeknek, közben szerit tenni némi egészségügyi profitra. Az első pálya tulajdonképpen gyakorlás, amelyet támogat az "Első játék" opció (vagyis a Tutorial) is, ami minden egyes eseményt kommentál. Ha a játék beindul első dolgunk, hogy a játék sebességét lelassítsuk a felső sorban levő pop-up (illetve esetünkben pop-down) menüben, ugyanis némi időre van szükség, hogy az üresen kongó épületet alkalmassá tegyük a betegek fogadására (recepció, recepcionista, székek a várakozóknak, fűtés, diagnosztizáló szoba és orvos, gyógyszerártnóvérkövel). Ha ezzel megvagyunk, a bal oldalon látható órára kattintva – lehetőleg elsőként – nyissuk meg a kórházat a közönség előtt.

BERENDEZÉS/ FELVÉTEL

Új szobát a Build Rooms ikonra kattintva építhetünk. A típus és az al típus kiválasztása után adjuk meg a szoba helyét és méretét (ha a szín kék, a méret már megfelelő), majd valami értelmes helyre elhelyezzük az ajtót és – ha óhajtuk – az ablakot. Itt nyilván érvényesülnie kell bizonyos logikának a diagnózist és a gyógyszerártnóvérkövel, az összetartozó helységeket pedig lehetőleg egymás közelében kell elhelyezni, meg hasonlókat. Minden szobához tartozik egy minimális alapfelszerelés, amit muszáj megvenni és elhelyezni, de

egyéb felszerelésekkel komfortosabbá (nővény, radiátor, kuka), biztonságosabbá (tűzoltókészülék) és hatékonyabbá (több alapfelszerelés) tehetjük. A szobákban négy alaptípusa van.

Diagnózis: A GP's Office a kórház legfontosabb épülete, itt fogadjuk kórmegállapításra a recepciónál bejelentkező betegeket. Itt mindig lennie kell egy orvosnak (ha engedélyeztük a szobák elhagyását, akkor automatikusan besiet az egyik doki, ha épp nincs ott senki).



aki kitalálja a páciens baját, majd szerény hisztetődji fejében a megfelelő helyre irányítja. Ha nem tudja az esetet diagnosztizálni, nem biztos a dologban, esetleg a kórház nincs felkészülve a betegség kezelésére, a doki kihajítja a beteget a folyosóra, és a megjelenő zöld lámpára kattintás után mi döntünk, hogy mi történjen a beteggel: hazaküldjük, ha a diagnózis bizonytalan, megpróbáljuk a feltételezett baj alapján kezelni (ilyenkor alkalmasint ellátogat intézményünkbe a Kaszás), várakoztatjuk, amíg a megfelelő felszerelést vagy személyzetet beszeresszük, elküldjük a kórházorvoshoz (ha van ilyen, és van is benne kutató), ahol a beteget bedugjuk egy nagy tepsibe és kusituk – mármint hogy mi a baja, átrányítjuk egy másik kórházba (itt megjegyzendő, hogy az orvostudomány mai állása szerint a kedves beteg inkább dögöljön meg, mint hogy a konkurrenciához vigye a pénzt). A diagnózis szobában egyébként "kutatás" is folyik, mert több nem azonosított eset után a doki általában rájön a betegségre és megtalálja a kezelés módját is. Hosszabb kezelés után egyébként rendszerint ebbe a szobába térnek vissza a páciensek. Az elmondottakból következik, hogy ide egy gyors, barátságos, bármilyen szakmájú de legalább közepes képzettségű doki szükséges. A diagnosztizáló szobája a General Diagnosis, ahol a nem pontosan diagnosztizált beteget további vizsgálatnak vehetjük alá. Célszerű közvetlenül a diagnózis mellé telepíteni, de orvost nem kell külön tartani benne, ha a felvett doki ráér, átmegy a beteggel, ha nem, akkor valamelyik ráérő kollégája helyettesítheti. A Ward az effekvő kórtér, ahol egyrészt kezelés is zajlik, illetve itt pihennek a pótborda kivételére várakozó betegek az operáció előtt. Csak akkor fogadhat beteget, ha egy nővérke is tartózkodik benne (ebbe egyébként nem árt legalább három ágyat telepíteni, mert az alapként ajánlott egy általában kevés székkel lefűt). A Psychiatric Room a lélek bűvárainak birodalma, ahova pszicháter képzettségű orvost kell helyezni. Itt gyógyítják az olyan rémes kórokat, mint például a Király-komplexus, vagy a TV-s személyiségzavar (utóbbit például azzal a módszerrel, hogy a pszichológus a TV eladására, és rádióadására bízta a beteget). A doki egyébként majd jó lesz helyettesítésre is. A legfontosabb hely minden bizonnyal a Pharmacy lesz, ahol – lesz-ami-lesz-alapon – egy nővérke

beadja azt a gyógyszert a páciensnek, amit a felvett doki megcsacolt.

Képzés: Ide tartoznak azok az épületek, amelyek kezelik a diagnosztizált betegeket. A pszichiátriával és a gyógyszerártnóvérkövel már találkozunk az előbb, újdonság az Operating Theatre, vagyis a műtő, ahol két sebész képzettségű doki eltávolíthatja a nemkívánatos pótbordát (Spare Ribs). A műtőnek az effekvő közelében kell lennie.

Különlegesség: Ebből nyitáskor csak az Inflation Room áll rendelkezésre, ahol a vízfűtő páciensek fejét egy bármilyen képzettségű, helyettesítő doki szépen kidurrantja, majd feltűri a megfelelő méretűre. Nemcsakára azonban a diagnosztizáló doki felfedezi a méternyelvet (Shock Tongue), és építhető a kúrúra alkalmas szoba, ahol egy általános doki a szeletelő segítségével normál méretűre javítja szegény beteg izletőszervét.

Kiegészítők: Az alapvető kórházi higiéniához hozzátartoznak a padányok, az azok majd később jönnek, most a melléképületekre (Toilets) gondolok. A hosszabbban itt tartózkodó páciensek közérzetére NYOMASZTÓ hatással van, ha nem tudnak könnyíteni szorult helyzetükön – tehát a 3-4 pálya környékén már legalább 3 fülkéből álló vizesblokkot kell telepíteni a főépületbe, és nem árt egy kisebb hengercs a melléképületekbe sem. Elengedhetetlenül szükséges a személyzet pihenését szolgáló Staff Room építése is, ahol a dokik a nővérkék és a házmunkások kényelmes kezevelésére heverezve frissülhetnek fel. Én szoktam nekik venni billardaszt is, ha meg TV-t, hátha kapnak egy fränkő kis személyiségzavart is... A Research Roomban a kutató képzettségű dokik fejlesztik a tudomány állását a diagnózis, a gyógyítás, a felszerelések, a gyógyszerek és az új technológiák terén (nyilván az utóbbi kutatás eredménye a címképen látható láncfűrész). Ide érdemes legalább két asztalt telepíteni, mert két kutató gyorsabban jut eredményre. Ha rendelkezünk konzultáns: minőségű dokival, akkor célszerű a Training Room telepítése, ahol az alacsonyabb képzettségű dokikat magasabb szintre juttathatjuk, illetve az általános képzettségűeknek valami speciális szakmát okíthatunk. Ehhez természetesen a konzultánsnak és a nebuló dokinak is hosszabb ideig a szobában kell tartózkodnia. Ez ugyan a bérezésük miatt kissé költséges mulatság, de a munkaerőpiaci szűk keresztmetszet miatt a megadott pályától kezdve mindenképpen szükség lesz rá.

A fentebb említettek tartoznak egy kórház alapvető felszereléséhez a második pályától kezdődően. Természetesen a diagnosztizáló doki, illetve a kutatók sebességének függvényében egyre társul a tudományos horizont és egyre újabb helységeket (Scanner Room, Car-



diogram, stb.) építhetünk. Ezek ismertetésétől most eltekintek, egyrészt azért, mert megépítésük Mr. Lándzsaró és anyanyelvén a program tájékoztató működtetéséről, másrészt azért, mert úgy tervezem, hogy ez az ismertető nem nyúlik majd át a hátsó borítóra. Ami még mindenképpen fontos: az egyes helyiségek ajtajára mutatva a pointerrel infót kapunk az ide várakozókról (a páciensek feje felett zöld alapon fehér nyíl). A harmadik pályától kezdve annyi beteg érkezik a kórházba, hogy mindenképpen szükség lesz még egy felvett irodára (és persze recepcióra). Ha rákattintunk az ajtóra, akkor varálthatunk a befogadóképességgel (maximum mennyi páciens várakozik az adott helyre), amire egyébként rendszerint nincs szükség – sokkal fontosabb, hogy a pácienseket az ajtóra mozgatva elsőbbséget biztosíthassunk a halálhoz közel járó (koponya a feje felett) vagy az időmúttas járványkezelésre szoruló (villogó kék lámpa) betegeknek.

Folyósók barmozása: Ezt a Furnish Corridor ikonra kattintva érhetjük el, és a betegek kellemes közérzetét



biztosító dolgokat telephetünk vele, ami az általános értékelésnél nagyon fontos. Pár dolog már szerencsés lehet a szobák berendezéséből. Itt telepítjük például a recepciót (Receptionist Desk), nyilván a bejárat közelébe. A várakozók kényelmét szolgálják a székek (Awards), amit forgalmasabb helyekre (recepció, felvevő iroda, adott járványt kezelő szobák) nem árt bőven elszórni. Egy székre egy páciens ül. A betegek nemcsak gyógyulásra, hanem folyékony anyagokra is szomjaznak, mely problémát a Drink Machine piautomaták hivatottak megoldani, egyszeri használat esetén mindössze 20 dollárért. A tűzoltókészülékekre (Fire Extinguishers) a negyedik pályától lesz szükség, ahol már természet-katasztrófák is sújtják az amúgy is zűrzáros kórházunkat. A rádiótorok szintén fontos tényezők a közönség kényelmének

ter, sebész és kutató. Legalább egy pszichológusra mindenképpen szükség lesz, sebészből legalább kettőt kell szerezniük, mert egy operációhoz ennyi kell (ha később csak egy van, azt is vegyük fel – majd később alkalmazunk/kiképzünk egy másikat, addig jó lesz helyettesítő feladatokat vagy felvevőnek). Ha a helyzet úgy kívánja nem árt alkalmazni egy plusz doktort is, aki egyrészt ellátja a kiegészítő feladatokat, másrészt bevethető, ha a fronttól pihenni kell küldeni valakit.

Nővérsek (Nurses): Itt nincs speciális képzettség, a fővért igénylő munkahelyeken (Ward, Pharmacy, stb.) bármelyik használható. Belőlük sem árt egy tartalék, de itt is nyilván a magasabb kvantitásokat vegyük fel.

Házimunkások (Handymen): Az ő dolguk három részből tevődik össze, úgymint: takarítás (ezt a szobákban kukák elhelyezésével csökkenthetjük), a növények locsolása és az orvosi berendezések karbantartása. Utóbira igazán csak a negyedik pályától lesz szükség. Az orvosi cuccok egy bizonyos számú használatra lettek kálitálva, ami után felújításra szorulnak. Ha gyorsan haladunk előre, erre általában nincs szükség, de a negyedik pályától jelentkező földrengések erősen növelik a masinák amortizációs szintjét. A meghibásodott kutyúrló tudományos módszerrel állapíthatjuk meg az i-

üzemképtelenséget: ha tőlük, akkor valami gond van ilyenkor átkapcsolhatunk a fethelyre egy munkást, de az is megoldás, ha az egyik házimunkás három feladata között prioritást adunk a javításnak.

PÁCIENSEK

Velük csupa gond van: mindenféle bajuk van, jönnék-mennek, néha meg meghalnak – viszont ők hozzák a pénzt, és mindenhol fizetnek, ami örömet esemény. Itt tehát mindegyiket figyelemmel kísérni és mindent megtenni kellemes közérzetük érdekében, a fentebb említett módszerekkel. Még a gyógyulásküret is, mert minél előbb gyógyultan elhúznak a dolgukra, annál gyorsabban jutunk a pénzükhez és an-

GAZDASÁGI HELYZET

Mint az eddigiekből is kiderült, a kedves beteg mindig és mindenütt fizet. Ez képezi bevételi oldalunkat, tehát elsőleges fontosságú, hogy a költségtől minél gyorsabban diagnosztizálni és kúrálni tudjunk – máskülönben a beteg dühösen távozik, ami egyrészt rontja a kórház reputációját, másrészt nem fizet, ami aztán már tényleg katasztrófa. Pénzügyi gondok már a kezdet kezdetén is fel szoktak merülni, mert a nyitól összeg rendszerint nem elég arra, hogy egy minden igényt kielégítő kórházat rendezzünk be a lehető legjobb személyzettel. Az alternatíva abban áll, hogy egyes létesítményeket csak a megfelelő alkalommal építünk fel, illetve kölcsönt veszünk fel. Részemről az utóbbihoz (a \$ jellel elérhető bankhoz) szoktam folyamodni, mert 15-20 000 szto-tyinka még nem jelent különösebb kamatot, viszont egyetlen kuncsaftot sem vesztek el hosszas várakozás, esetleg kezelhetetlenség miatt. Az alkalmazásban levő orvosok és nővérek kifizetésére azért nem árt odafigyelni.

Negyedévenként és évente a Dicsőség/Szégyen Tárházán (Hall of Fame/Shame) keresztül tájékoztatást kapunk a kórházunk működéséről (legnagyobb befektetés/halálozási arány/érték/stb.), ami újabb lehetőség a plakettekhöz járó összeg felvételére, illetve kórházunk reputációjának rontására.

BONUSOK ÉS SZIPKÁK

Az élet így sem túl unalmas, de ezt tovább színesíthetjük a különböző "küldetések". A kórházat például alkalmanként fontos személyiségek öhajlják meglátogatni (fekete cilindert, jelenik meg a menü felett). Őket célszerű fogadni, mert ha a körbevezetés után nem gazdagodtak különösebben negatív élményekkel, akkor 1-2 ezrest szoktak adományozni, továbbá növekszik a kórház reputációja is. (Az persze mondani sem kell, hogy mindig egy ilyen VIP előtt szalad át egy patkány, hányja el magát egy beteg, vagy esetleg épp ott sikerül megmurdolnia.)

Másik bonus a járványok kezelése: ilyenkor a kék lámpára clickelve a program tájékoztat a betegség mibenlétéről és arról, hogy egyáltalán tudjuk-e kezelni. Ha elfogadjuk a küldetést, akkor az adott időlimiten belül ki kell kezelniük az összes pácienset, akik egyenként is fizetnek, továbbá bonus lövé is áll a házhöz, ha időn belül az összes megmentettük (ilyenkor lehet variálni a kezelésre várakozók listájával).

Szipka azért több van. Ezek között elsősorban a negyedik pályától jelentkező okádási járvány. A beteg emberek ugyebár alkalmanként halálosak elhárítani magukat, amit egyébként elősegít az is, ha túl sok a személt a folyosón, mert nem túl hatékonyak a házimunkások. Ha nem elég gyors a takarítás, a szájon át történő ürítés átragad a környéken levő összes páciensre, ami katasztrófa. Ilyen járványokat házimunkások tömeges felvételével próbálhatjuk orvosolni (nem túl sok sikerrel), de sokkal egyszerűbb a villámgyors takarítással megelőzni. Okada nagyfokú elhanyagolását. Ha nem sikerül az ilyen szennyezést megakadályozni, hamarosan az összes beteg dühös lesz, és – miután a padlóra helyezte reggelijét – dühösen (és fizetés nélkül) elhagyja a kórházat. Ilyenkor szokott főfőnökünk egy nagyobb adag gyógyszert magához venni.

A következő kellemetlenség a patkányok jelenléte és a természeti katasztrófa, vagyis a földrengés. Az előbbi eset orvoslása egyszerű: ha a pontiert egy ilyen kis szörös négy lábára visszatér, célkeresztbe válik, és ledurranthatjuk (a házimunkás majd feltakarítja, mielőtt valaki még kipakolná a gyomrát tőle). A földrengés kellemetlenebb, mert megkárosítja a létfontosságú orvosi műszereket, és házimunkás kell küldeniük a javításukra.

A negatív élmények sorába tartozik még a hőközpont meghibásodása, ami a "túl sok a radiátor-kéves" házimunkás-effektus kialakulásakor észlelhető. Ilyenkor



vagy sarkvidéki hideg köszönt a kórházra, vagy kenyai nyár. Ha ilyen történet, nincs mit tenni: meg kell várni, amíg a hőközpont magától megjavul.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Minden parti előtt tájékoztatást kapunk, hogy az adott pályán mire kell igazán nagy figyelmet fordítanunk, de a Status ikonnál (F8) részletes infokat is nyerhetünk ténykedésünkről. Itt a négy konkurens kórház működéséről kérhetünk adatokat. A körgrafikon a piaci részesedést mutatja a választott kórháznál, továbbá itt látjuk a páciensek elégedettség/szomjúság/hőfok-értékét, amit alkalmanként a fentebb elmondottak figyelembe vételével javíthatunk. A kórház működését négy paraméter szabja meg, amit a bal alsó sarokban látnak grafikonokon: a kórház hírneve (befolyásolja a páciensek közbizalma és a halálozási arány), készpénz (banki tartozás nélkül), a kiküldött betegek száma; a személyzet hangulata; a kórház és a hozzá tartozó berendezések értéke. Ha minden paraméter a maximumon van, akkor a következő negyedévben új állásajánlatot várhatunk, amely megemelt fizetéssel egy új kórházba invitál bennünket. (Ezt egyébként először nem muszáj elfogadni: a következő ajánlat busásabb lesz, és abban még esedeznek is csekélyességünkért.) Ha valamelyik paraméter esik, akkor a grafikon piros színre vált, és nemcsak a főfőnökünk nagyobb adag gyógyszert szórít magába.

ÉRTÉKELÉS

Hát az biztos, hogy a Theme Park sikere nehéz feladat elé állította Bullfrogot – de azért sikerült túlszárnyalnia magukat (már megint...). Játék közben az ember hol hanyatt zuppan a nevetésről, hol rettentő káromkodásokat ereszt az éterbe. A negyedik pályától kissé már kezd idegesítővé válni a dolog a sok forgó gyomor miatt: de attól függetlenül elég nehéz a játék megtérülési. A zene egy idő után enyhén idegesítővé válik, de a poénoktól – a negyedikről meg megüt a guta – és nem messz dolgozni/iskolába. Ha van játék, amit mindenki érdemes kipróbálna az ez lesz. Ennyit erről, én megyek vissza zsebbé sz kéimért, mert a páciensek rám vágnak. Csókol mindenkit.

dr. prof. CoVboj

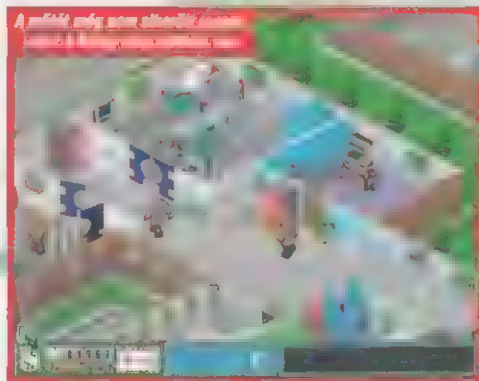
szempontjából a hőközpont több radiátor telepítésével vagy az erősebb fűtéssel orvosolhatjuk (előbbi esetben a hőközpont meghibásodása fogja forrás- illetve fagypontra süllyeszteni a betegek kedélyállapotát, utóbbiban pedig a fűtésszámla a miénket). Kell-mesebben érzi magát a beteg, ha a folyosókon sűrűn van telepítve mindenféle zöldség (Plants), bár ezeket meg állandóan locsolni kell.

SZEMÉLYZET

A kórházi személyzetet négy csoportra oszthatjuk (doktorok, nővérek, házimunkások és recepcionisták), akiket a Hire Staff ikonra kattintva bérelhetünk. A recepcióskokkal nem lesz gond, mert ha egyet odaállítottunk a pultjához, a továbbiakban nem kell foglalkoznunk vele. Mindegyik kategóriának három képzettségi fokozata van, ami munkájának minőségében és gyorsaságában, továbbá természetesen bérezésében mutatkozik meg. 'Dicsó húsnak híg a leve'-alapon célszerűbb a korrektebb paraméterekkel rendelkezőket felvenni (aki szabaddéjében whiskeyt főz, például rendszerint kiváló választás), akikre rendszerint csak a játék elején tehetünk szert (bérleljük fel az összes jó tulajdonsággal rendelkezőt, akkor is, ha még nem tudunk munkát adni nekik), mindenestre a jó fogás reményében nem árt havonta bekukkantani a munkaerőpiacra.

A stáb bármelyik tagjára clickelve megjelenik az info panelje. Ezen látjuk nevét és arcát (orvosoknál képzettségi fokát is); lelki állapotát (túl sok vagy rossz környezetben végzett munka esetén fizetésemlést vagy prámiumot kérnek, vagy kilépnék); fáradtságát (ha a belátozott értéknél fáradtabb, automatikusan visszavonul a Staff Roomba), és munkája minőségét (minőség és sebesség). A csekk mellett találjuk a fizetését: a kézzel pedig azonnali hatállyal kirúghatjuk. A fogóval a lánnyal gyorsan áthelyezhetjük egy másik helyre, ami alkalmanként jóval hatékonyabb módszer, mint hogy megvárjuk, amíg magától rájön, éppen hol van rá égető szükség.

Dr. X: A dokiknak az általánosnál kívül három speciális képzettségük lehet (néhányuknak több is): pszichia-



nál jobb a kórház hírneve is. Első útjuk a recepcióhoz vezet, onnan a felvételi irodába, sikeres diagnózis esetén pedig a kezelés helyére (sikertelennél pedig oda, ahova küldjük őket). Az első két esetben előfordulhatnak nagyobb torlódások, amin segíthetünk újabb felvételi/recepció létesítésével, illetve a diagnózis nélküli kúrák küldésével. Utóbbi dolog csak akkor működik, ha a páciensre kattintva lekérjük az infóját. Ebben látjuk egy grafikonon az állapotában történt változásokat a kórházba érkezése óta; az elégedettség/szomjúság/hőfok-értékét, ami a kórház megtelése szempontjából alapvető, a feltételezett kórmét (meg azt, hogy ezt egyáltalán tudjuk-e orvosolni); továbbá az egyik ikonnál diagnózis nélküli direkt kúrára küldhetjük a beteget, illetve melegebb éghajlatra. Utóbbi kevéssé javít a kórház hírnevén, az előbbi viszont több alkalommal is kellemes dolog lesz. Egyrészt: annál gyorsabban jutunk pénzhez minél gyorsabban távozik a beteg gyógyultan. Másrészt: csökkenthetjük a recepciónál és a diagnózisnál várakozó betegek zsúfoltságát. Ha ezt látjuk, hogy Elvis egy nuszást hallint az itala-tomatába, akkor nyilván egy Király-komplexusban szenvedő beteghez van szerencsénk – mehet azonnal a pszicháterez, nem kell várni a diagnózisra. Ugyanez a helyzet, a méternyelvel, összehasonlítva csontokkal és hasonló vizuálisan diagnosztizálható betegek esetében.

Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

87%

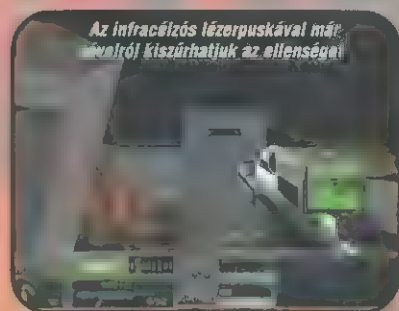
JÁTSZD ÚJRA, ARNOLD!

Ugyan a prófécia, miszerint a világégés 1995-ben fog eljönni immár egészen bizonyosan hamisnak mondható (szerencsére), még mindig rengeteg rajongója van a Terminátor-mítosznak. A film mindkét része nekem is mindmáig a kedvenceim közé tartozik, így mindig szívesen látok bármilyen játékot, ami ezzel a témával foglalkozik. A Bethesda Softworks ügyebár tavaly jött ki

rendszer, a SkyNET ellen folyik az elkeseredett harc. Emlékeztetőül az előzmények: a SkyNET-et a '90-es évek elején a legmodernebb csillagháborús eszköznek szánták. Az eredeti elképzelés szerint számos műhold segítségével a háborús géppontok felszámolására hozták létre, meghozták úgy, hogy az emberi tévedéseket elkerülendő mindent a legapróbb részletig gépesítettek. A

lunk, azonban még a ránk támadó robotoknál is rémisztőbb: a létező legnagyobb hatásfokú nukleáris rakétára bukkantunk, amit a SkyNET annak idején csak azért nem használt fel, mert még nem kapcsolták rá a rendszerre. A SkyNET robotjai immár felfedezték, és birtokba is vették ezt a félelmetes fegyvert, amelynek bevetése a maradék túlélő számára is a világvégét jelentené. Az ellenállásnak sürgősen cselekednie kell!

a SkyNET legújabb tervét. A do-log, amit ott találunk, azonban még a ránk támadó robotoknál is rémisztőbb: a létező legnagyobb hatásfokú nukleáris rakétára bukkantunk, amit a SkyNET annak idején csak azért nem használt fel, mert még nem kapcsolták rá a rendszerre. A SkyNET robotjai immár felfedezték, és birtokba is vették ezt a félelmetes fegyvert, amelynek bevetése a maradék túlélő számára is a világvégét jelentené. Az ellenállásnak sürgősen cselekednie kell!



Az infracézis lézerpuskával már a távolról kiszűrhetjük az ellenséget!

A játéknak immár nem csak egyedül foghatunk neki, hanem hálózaton keresztül akár négyen is, egymás ellen. Ilyenkor négyféle figura közül válogathatunk: van például egy Lara Croftos beütésű kiscsaj, meg egy Schwarzenegger típusú T800-as is. Jó dolog, hogy a hálózati játéknál csak minden harmadik résztvevőnél kell megjelennie a játéknak, így például egy négyes menethez elég csupán 2 CD

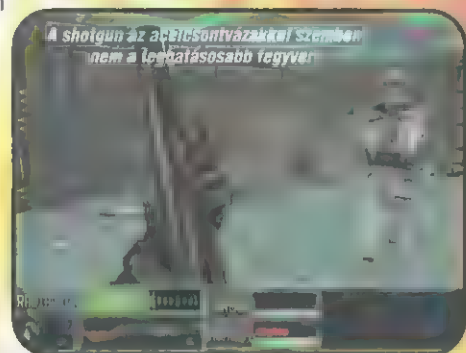
Az eligazításokon is változtattak, ezúttal már nem rajzolt képeken kapjuk az utasításokat, hanem videojelenetekben. Ez ugyan pozitív újítás lenne, de a színészek teljesítményétől nem igazán voltam elragadtatva, s mellesleg nem értem, hogy miért csak VGA a felbontás

Noha összességében a SkyNET kétségkívül egy jó játék, hiszen például a szintek ötletesen vannak megtervezve, én azért néhány új pályánál, meg a multiplayer módnál valamivel többre számítottam.



6. (jobbra) John Connor

többiben tehát a SkyNET terveinek a meghúítása lesz a feladatunk. Eközben persze rengeteg robotot kell likvidálnunk, köztük T800-asokat, Hunter/Killer vadászgépeket, többek között még a filmben is látott hatalmas, láncfalpas Goliath robottal is összefuthatunk. Kalandjaink során 17 féle fegyverrel fogunk találkozni (amiben mondjuk már benne foglaltatik az ólomcső is), és ötféle bombával/gránáttal hajigálózhatunk. Az irányítás szerencsére maradt a régi: a billentyűzettel mászkálhatunk, az egérrel pedig célozhatunk. Ezzel kapcsolatban felhívnam a figyelmet egy fontos dologra: ugrásnál a levegőben is lehet irányt változtatni! Az előző részhez hasonlóan persze nem csak gyalog kell harcolnunk, hanem néha dzsippel száguldozhatunk, néha pedig beszállhatunk egy H/K repülőgépre. A 3D környezet ugyanolyan szép, mint a



A shotgun az acélcsontvázakkal szemben nem a leghatásosabb fegyver

Elég, ha csak azt vesszük figyelembe, hogy Future Shock óta már megjelent egy Duke Nukem, sőt egy Quake is, az tény, hogy ezek grafikaiailag – különösképp a fény- és árnyékeffekteket tekintve – magasan verik a SkyNET-et. Kár érte, mivel a sztori igazán többet érdemelne.

V.Z.

MI IS AZ A SKYNET?

A helyszín ezúttal is az atomkatasztrófa sújtotta Los Angeles, ahol az öntudatra ébredt számítógépes

rendszert tanulásra képes mesterséges intelligenciával ruházták fel, 10 másodperc alatt a SkyNET több háborús stratégiát tud kidolgozni, mint egy tábornok egy egész emberöltőn keresztül. A rendszert fejlesztő Cyberdyne Corporation tenát tökéletes munkát végzett. Túlságosan is tökéleteset... 1995 augusztusában a SkyNET úgy dönt, többé nincs szüksége emberi irányításra.

CSAK EGY KLÓN?

A játékokban – ahogy a Future Shockban – most is John Connor ellenálló katonái közé lépünk be. Ha egy játékos módban indulunk, az első küldetésünk még csak egy rutinfeladat: be kell hatolnunk a Cyberdyne egyik komplexumába, és ki kell derítenünk, mik

Jó kis mordályod van ötegem, de az én aknavetőm még jobb!



Future Shockban, bár ezt most sajnos pejoratív értelemben kell érteni, hiszen azon kívül, hogy átrakták SVGA-ba a terepet, sok változás nincs. Érdekesség viszont, hogy a folytatás segítségével az elődöt is elindíthatjuk feljavított grafikával, legalábbis amennyiben fel van már installálva. A játék atmoszféráját ezúttal is a remek hanghatások biztosítják. Minden egyes robottípus eltérő zajt csap, a H/K gépek frónkón süvitenek a fejünk fölött, a sztereó hatásnak köszönhetően sosem kell töprengnünk, merről leselkedik ránk a veszély. Mindezek már megvoltak a Future Shockban is, lássuk inkább az újdonságokat!

Kiadja: Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX2, 8MB RAM, VGA, 2x CD, SD, SHIELD

79%

Az Anco játékprogramjai már legalább 10 éve jelen vannak a foci-szimulátorok világában. Először C-64-re és Amigára, majd később PC-re is elkészítették a KickOffot, amelynek két része sokak szerint hosszú éveken át egyszerűen a legjobb volt a

De ami igazán fontos: mindezt 800x600-as felbontásban is akadozás nélkül képes a program megjeleníteni (bár valószínűleg 486-oson ez már nem igaz).

Sok gondom volt viszont a hang beállításával. DOS-ban egyszerűen meg se nyekkent a játék, s végül csak a Windows 95 DOS ablakában sikerült életet lehelnem bele. Ekkor azonban kis meglepetés ért, hiszen a menü elvártan úgy recsegett, mintha egy régi fekete bakelit-lemezt présel-



KICK OFF 97

maga műfajában. A tavalyi kiadás azonban nem sikerült tökéletesen (lásd 96/7-8 szám), és a

program nemcsak hogy elvesztette vezető helyét, hanem komoly hátrányba is került például az Electronic Arts FIFA Soccer-sorozatával szemben. Most viszont elkészült a 97-es változat, amittől

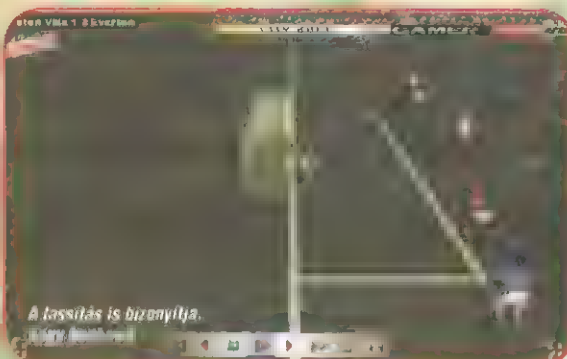
a szerzők egyenesen el vannak ragadtatva. Lássuk, jogos-e az önbizalom: A program grafikája hihetetlenül sokat fejlődött. A KickOff sokáig hírhedt volt miniatűr méretű, teljesen egyforma játékosairól, de most hál'istennek a szerzők végre szakítottak ezzel a hagyománnyal. A labdarúgók mozgása, animálása szinte tökéletes. Ez köszönhető talán annak is, hogy Ian Wright, Patrick Vieira és David Seaman mozgásának digitalizálása adta a mintát. Még felülnézetben is látszik, ki ollózik vagy lő kapásból, s ki fejel.

tem volna be a CD-játszóba. Meccs közben viszont már nem volt ilyen probléma. Mind a kommentátor, mind a közönség zaja jól szólt, s egész jó hangulatot teremtett kicsiny szobám-



ban. Az egyetlen furcsaság, hogy egy lövés után a riporter már a kapus védését dicsérte, a labda viszont a hálóban kötött ki.

A játékosok irányítása borzasztóan egyszerű. A játék csak két gom-



bos botkormányt kezel, de ezzel a két gombbal 10-15 különböző funkciót (pl. szöktes, sarkazás, csukafejes, ollózás) érhetünk el a nyomogatás hosszától, lövésstől és helyétől függően (pl. az alap-

vonat közeléből a lövés gomb bevelést jelent). Ez persze rengeteg gyakorlást igényel, hi-

zet is az ellentét. A nagy baj az, hogy ezen szerintem semmilyen gyakorlás nem segít, egyszerűen a gépnek mindig gyorsabbak lesznek a reflexei.

A játékban 307 csapat 5.200 játékosával próbálkozhatunk,

szen az ember eleinte csak nyomogatja össze-vissza a gombokat. Szerencsére a gyakorló részben mindent megtanulhatunk. Kipróbálhatjuk a cselezést, a szabadrúgást, a kapura lövést, a beadásokat és szögleteket, valamint a kapu elé érkező labdák megjelölését. Aki aztán kitapasztalja a dolgot, az tényleg azt csinálhat a labdával, amit csak akar. És ami a legfontosabb, a különböző cseleket, trükköket a játékosok a képernyőn rendkívül látványos formában be is mutatják.

s állíthatunk össze belőlük álomcsapatot. Sajnos a magyar klubcsapatok már itt is könnyűnek találtattak, s ki maradtak a programból. A csapatok és játékosok most is előre beállított értékeknek megfelelően futballoznak, de sajnos a leggyengébb társaság sem elég rossz ahhoz, hogy gond nélkül le lehetne őket győzni.

A program egyébként felkínálja a tőle már megszokott lehetőségeket is. Beállíthatjuk a pálya méretét és állapotát, választhatunk magunknak szimpatikus bírót (aki aztán gond nélkül kiállítja játékosunkat) és módosíthatjuk az összes csapat és játékos adatait. Szóval összességében nem rossz a játék. Csak azt az automatikus váltást ki lehetne kapcsolni...

Tomaszról Tibor



Kiadja:
Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z A T O S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

486 66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA

80%

Hát bizony Spot a 32 bites platformokon elég nehezen érkezett meg Hollywoodba, a számítógép falán fityegő pékháival benőtt PlayStation/Saturn felirattal reklámposztér például még 1995-re van datálva. Nem tudom Spot milyen művel vágott neki az ifjúk, de az biztos, hogy

Spot egy nagyon jó játékos. A játék a 32 bites platformokon is játszható, de a PlayStation/Saturn felirattal reklámposztér például még 1995-re van datálva. Nem tudom Spot milyen művel vágott neki az ifjúk, de az biztos, hogy

Spot egy nagyon jó játékos. A játék a 32 bites platformokon is játszható, de a PlayStation/Saturn felirattal reklámposztér például még 1995-re van datálva. Nem tudom Spot milyen művel vágott neki az ifjúk, de az biztos, hogy



A három bónuszpálya közül az egyikben egy T-Rex vesz minket üldözbe

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

SKV teljesítményét is sikerült felülmúlnia. (AUSA)

Után, lássuk hát mit felelt a plusz 16 Mt.

ot. Talán nem mindenki számára közsímet, hogy



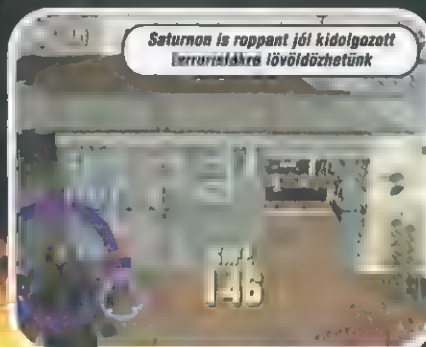
A dél-amerikai főutakban ügyelünk a kószáló vadállatokra



A Die Hard Trilogia minden idők egyik legjobb és legszebb akciójátékának számít PlayStationön. Maximalisan kihasználja a gép összes hardware biztosította előnyét: a fantasztikus kidolgozott 3D-s pályákat ahol csak lehetett, remek fényeffekteket színesítették, s mindemellett a képernyőfrissítés sem lassul le sehasmen. Nagyon kíváncsi voltam hát, hogy milyen lesz a Saturn verzió. Mivel a DHT-ről már volt egy hosszabb lélegzetű ismertető ('97/1. szám), most csak röviden ismételtem át, miről szól a játék. A 'Drágán adé az életed' című filmtrilogia megjátékostott változatáról van szó, aminek a beszerzésével – nem ámtás – egy játék árérték hármát kapunk: egy mászkáló akciójátékot, egy Virtua Cop-szerű lövöldözős részt, és végül egy bombakészítés autós száguldást. Gondolom minden Saturn tulajdonos arra kíváncsi, jobb-e, avagy rosszabb az új verziója. Nos, mindenké

előtt le kell szögezmem, hogy a DHT Saturnon is fantasztikus lett, mindenképpen bátran javaslom a megvásárlását. Mielőtt azonban bárki is részrehajlással vádolna, azt hozzá teszem, hogy PlayStationön ugyan szebb, de a hangulat és a játékelmény ezúttal is maradéktalan. A beemfetések számára íme, párhuzamot vontam a két változat között: Mivel a Saturn az áttetsző poligonokat nem tudja olyan jól kezelni (csak a felület kilyuggalásával, vagy a textúra roppant gyors villogtatá

spektíváját láthatjuk kicsiben; hanem csak egy arcf. Igaz, amikor ezt kirakja a gép, némileg vilá



Saturnon is roppant jól kidolgozott berrunálakra lövöldözhetünk

észtén megmondom, a játékból a legélvezetesebbre sikerült harmadik résznél számítottam valami gyengébb Saturnos kivitelezésre, de meglepő módon az lett a legjobb, teljesen egyenértékű a PS-ös társával! Értelmetlen számomra, hogy itt milyen jól meg tudták csinálni a közlekedési lámpák fényeffektusát. Bár ennél a résznél is néhol egyszerűbb megoldásokat alkalmaztak, például a szélvédőkön csak fény, és nem a felhők tükröződnek, és nincsenek görgölő csatornafedők, itt beraktak néhány, csak Saturnos vonást. Az utcákon újságpapír szór a szél, a Central Parkban a toba hajtva életszerűbben szilárd el az autó, s ami a legjobb: a rendőrautó villógóját bekapcsolva piros és kék fények köröznék a környező házak falain.

DIE HARD TRILOGY



Exzitáló is az autós száguldás lett a leglátványosabb

sával lehet (lyet elérni), az első pályán, ahol McClane-t hátulról követi a kamera, a falakat a gép kevesebb fázisban, kicsit durvábban bontja le. Ezenkívül elmaradtak az árnyék és fényhatások, s amikor egy ellenfél becéllozza a hősnket, a képernyő szélén nem az ellenség per

gesálhan látszik, hogy merre leszünk a veszély. A második pályán szintén a fényeffektusok maradtak el, és egy-két texture borítással kevesebbet láthatunk a terepen. Sajnos az ellenség által leadott lövések hangjai sem olyan jók, viszont ennek a résznek ugyanúgy dicséretére legyen mondva, hogy használja a Saturnhoz rendszerezített fénypisztolyokat. Mivel a Virtua Gunon csak két gomb van, rakétát löni mindkét gomb egyszerre lenyomásával tudunk, Negativum viszont, hogy ugyanúgy, mint PS-ön, nem lehet a pisztolyt kalibrálni.

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SEGA SATURN

95%

A Formula 1-es szimulációk terén tavaly a MicroProse igen magasra helyezte a mércét a Grand Prix 2-vel. Hosszú időre lesöpörte a konkurenciát. Mostanáig kellett várunk, hogy valami hasonló minőségű dolog jelenjen meg. Ezúttal az Eidos tett erőpróbát. Nézzük, mekkora sikerrel vette az akadályt.

AZ ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

Nos, midon áramot adunk a számítógépünknek, és lázasan kibontjuk az újonnan vásárolt játékot, azt már a kezi-

mes feliratokkal vannak tele, s amire külön hűtőkök az alkotók: a gumik az aszfalton megcsúszva, áttátszó füstfeltektést produkálnak. Mindezt élvezhetjük VGA-ban vagy akár SVGA-ban, igaz, az utóbbihoz nélkülözhetetlen egy erősebb Pentium konfiguráció.

Ségeinket az irányítás viszont már kevésbé valóságos, még ha be is kapcsoljuk az összes "valóság tényezőt", akkor is elég furcsa dolgok történnek. A fűvön például csak gyorsításkor lehet észrevenni, hogy csúszkál a gumik, a kavicsagy meg úgy megfogja a kocsit,

mintha valami szurokba hajtottunk volna bele. Mindezek következtében a játék jával könnyebb, mint a GP2, még a legnehezebb fokozaton sem túl nagy öröngösség nagyobb kicsúszás nélkül fejezni be egy-egy futamot. A nehezítés inkább csak az ellenfelek megnövekedett tudásában mutatkozik meg, ezért ajánlottam tehát a játékot inkább a játéktéri gépek kedvelőinek. Ja, és végül a legpozitívabb dolog: a Power F1 esetében elég

kiválasztottunk egy tetszőleges pályát, egy újabb menü jön be. Itt a gyakorlás, az időmérő edzés, és a verseny közül szelektálhatunk, valamint megnézhetjük az aktuális rajtsorrendet, időjárásjelentést kereshetünk, és végül belefuthatunk a garázsba, ahol beállíthatjuk a kerekek nyomását, a kormányzást, az első szárny dőlésszögét, stb. Remek megoldás, hogy mindez mindenféle beállítás nélkül egy menüben van, és nem kell semmi sem – itt sem szükségeltetik semmiféle beállítás!



A belső nézetben a tükörben jól láthatjuk a mögöttünk telongókat.

könyv vastagságából is megállapíthatjuk, hogy komolyságot és elszármegét tekintve meg nincs veszélyben a GP2 trónja. A játékot inkább annak a

hosszasan bibelődni az apró részletek egyszerűen csak be akarják tenni a CD-t, és máris a gázba taposni. A látvány viszont nagyon impresszív, a játék grafika minden szempontból megfelel a kor követelményeinek. Az események között pár másodperces, rendelt SVGA átviteli képsorokat nézhetünk végig, maga a játék külalakja is kifogástalan. Gouraud shaded, a fényforrások mértékben beáramlyalt poligonokból építettek fel a 3D-s környezetet, minden tereptárgy és autó szépen be van borítva textúrákkal. A pályát jól olvasható hirdetések szegélyezik (természetesen azok is valóságosak), az autók is szí-



A garázsban egy reflektor világít rá az épp vizsgált alkotásra.

program még SVGA-ban is szép simán fut, csak néhány külső kameranézőből tapasztalható egy kis lassulás. Másodszor a játéknak nem csupán a grafika nagyon realisztikus, hiszen amint a dobozon is olvasható, az FIA hivatalosan is a nevet adta a programhoz.

Ennek következtében a 1995-ös idényben a GP2-es versenyek szerepel a mezonyben, és természetesen megvan mind a 17 valóságos pálya is. A GP2-nél szerényebb mértékben ugyan, de állíthatjuk az autók paramétereit, a pályákon pedig eltérő időjárási tényezők teszik a játékot még

csupán egy játék, és nem egy szimuláció. A játékot azonban nem szabad elhanyagolni, hiszen a

csupán egy játék, és nem egy szimuláció. A játékot azonban nem szabad elhanyagolni, hiszen a



Maximális grafikaánál a terepet egészen távol is kirajzolja a gép.



Külső nézetből elég nehéz az irányítás...

RENDEZÉS

A játék főmenüjében a következő dolgok közül választhatunk. Az Enter gombbal a verseny indítását jelenti, ezen belül választhatunk különféle futam indítás, a szokásos pontozásos rendszerű bajnokság, illetve az ún. Shoot-Out mód indítása között. Egyszerű futam indításakor miután

Bajnokság esetén, akárcsak a valóságban, sorban következnek a pályák, és a futamok végén az elért eredményekért pontokat kapunk. (Mar ha olyan helyezést értünk el.) A bajnokság menüjében a következők jelennek meg: indíthatjuk a soron következő versenyt, megnézhetjük a bajnokság aktuális állását, játékállást tölthetünk és menthetünk, és végül újraindíthatjuk, illetve megszakíthatjuk az idényt. A Shoot-Out versenytípus tulajdonképpen szintén egyfajta bajnokságnak

F1

A Game Options-nél a játék legfőbb paramétereit állíthatjuk be. Meghatározhatjuk, hogy egyedül, kettőn, avagy többen akarunk a játéknak nekifogni. A két játékos mód a program fő büszkesége, hiszen ilyenkor a képernyő kettéosztódik, s így – igaz, az élvezhető sebesség érdekében némileg kevesebb tereptárggyal – egymás ellen is nyomhatjuk a meneteket. A több játékos módnál lehetőség van nullmodem használatára, de akár nyíltan is játszhatunk hálózaton keresztül. Ugyanebben a menüben állíthatjuk be még a körök számát, itt kapcsolhatjuk

a kettős játékosnál alapbeállításként joystick szerepét. Joy vagy kormány használatánál persze ne felejtünk el bekalibrálni az irányítót, ennek az ikonját legfeljebb láthatjuk.

A főmenü következő pontjánál, a Load

gombbal megjelöltük, mettől meddig akarjuk az eseményeket rögzíteni.

F1 - A segítség kijelző ki/bekapcsolása. A segítség felhírók úgy működnek, mint a rally versenyeknél a miltfärer, azaz a gép mindig kiírja, hogy milyen



A szerelők bizony elég sokáig piszogtak



A program büszkesége: az osztott képernyő

kanyar következik, és azt is, hogy kell-e fékeznünk a beviteléhez. F2 - Az ideális ívek vonalának ki/bekapcsolása. F3 - Perspektivikus, avagy sima egboi beállítása. F4 - Automata fék ki/bekapcsolása. F5 - Eredménykijelző panel ki/bekapcsolása. F6 - Belső nézet váltás.

F7 - A 3D-s tükör ki/bekapcsolása

F9 - A részletesség, a scenery update minőségének csökkentése, azaz a távolabbi tárgyak kikapcsolása a nagyobb sebesség érdekében.

F11/F12 - A versenyben résztvevő autók közötti váltás.

Numerikus billentyűzet - A külső/belső nézetek váltogatása.

Fontos: osztott képernyő esetén a fentebb említett billentyűkkel együtt – attól függően, hogy melyik játékosnál kívánjuk a módosítást végrehajtani – a bal és jobb shiftet is használnjuk.

VZ

fogható fel, ez azonban a játéktérmegek mintájára működik. Az egyetlen különbség, hogy itt jóval több körből (minimum 3-ból) állnak a futamok. A gép bizonyos sorrendben adja a pályákat, nekünk pedig az a dolgunk, hogy leghatékonyabban indulva egyre feljebb küzdjünk fel magunkat. A program megköveteli, hogy az adott pályán minimum hanyadik helyen kell végeznünk, ezt a határérték mindig megadja a pályák, ez az érték persze mindig egyre kevesebb, így végül a legutolsó pályán már csak az első pozíció jöhet számításba. A játéknak akkor van vége, ha valamelyik pályán nem teljesítünk a határérték.

Az egyik korokom önállósította magát



Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát



A rajt után nem ritkák a koccanások

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Az egyik korokom önállósította magát

Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX4/100, 8MB RAM, SVGA, 2xCD

91%

Esc - pause menü. Itt a következők jelennek meg: visszajátszás, közvetlenül belépni a garázsba, azaz a verseny előtti beállítások módosítása, és időjárás jelentés kérése. A visszajátszásnál egy videófelvétel jelenik meg, ezen a képernyőn tudunk felvételt készíteni, de csak akkor, ha már a mellett lévő két

A Gametek programozói nagy fába vágta fejszéjüket. Az eddigi, szakosos üre-
dőlésimulátorok után egy olyan játé-
kal álltak elő, mely nem csak egy kis hajó
irányítását bízta ránk, hanem egy anyahajó-
ét, mely kis vadászegységeket, téhersházilókat
és tankokat irányít, természetesen a repülő-
műveletől elvárható feladatok mellett.

A Battlecruiser 3000AD-ben a Galactic Command nevű rendfenntartó szervezet egyik tisztjeként hajtunk végre küldetéseket. Páncsoksnakugunk alá egy anyahajót annak, mely könnyű vadászgépekkel, fegyvertelen személyzattal áll. Bolygófelszíni tánclopásokkal van ellátva, fegyverze három ágyútoronyból és rengeteg rakétából áll, és majd kétszáz fős személyzettel rendelkezik. A felszerelés és a szakemberegárda a játék kezdetén még nem használja ki a teljes kapacitást, nekünk személy szerint is lehetősé



A konvoi bloperuigrásra készül

ben az esetben ugyanis nincs más dolgunk, mint felderíteni a galaxis legközelebbi szomszédját, és az esetben szintén itt állunk.

esetleg megoldhatatlan), illetve útra kelhetünk.

BATTLECRUISER

AZ ELIT TÁRSASÁG ÚJ TAGJA

günk van egyrészt technikusok, orvosok, szűrőlok, tengerészgyalogosok felvételére, másrészt a hajó felszerelésének bővítésére és újabb darabokkal való felcserélésére. Fadataink közé tartozik majd természetesen reaktorok fűtőanyagáról való gondoskodás, az anyahajó és kisegítőhajóinak szervizelése, az emberekről való gondoskodás, illetve a mindenhez szükséges anyagok előteremtése érdekében történő kereskedés is. (gy első hallásra nem hangzik egyszerűnek, de megnyugtathatjuk titeket: a játékban minden sikerült sokkal bonyolultabb módon megoldani. Már most előrebocsájthatom, hogy a leg egyszerűbbnek tűnő feladat teljesítése közben is volt fogtok izszadni – ha csak nincs fotográfus memóriátok, és nem vagytok köpek első olvasata memorizálni (és megérteni) a játékban előforduló több tucat szemléletes alrendszert mozaikszavakkal álló nevét vagy jelölését. A dologon véleményem szerint sajnos a gyári kézikönyv sem segít, mert elmagyarázza ugyan a rövidítéseket, az ököből annyi van, hogy lehetetlen hozzájárulni az alrendszerek működésének összefoglaló táblázatát készíteni).

A játékot három módon játszhatjuk: Xtreme Carnage fokozaton gyakorlatilag csak harcolni fogunk: a gép kihelyez minket az úrbé, majd megindul az invázió ellenünk. A Free Fight a gyakorló fokozatot jelenti, ez hasonló leginkább az Elite srackabb részéhez: ah

**Ha még lejjebb
folszántjuk a h**

Egy karrier kezdésekor a NATO-nak rendelkezésre állnak az emberek, hogy képet kapjunk a kifizetésről. Személyes adataink mellett megkapjuk a munkánk mellett megkötendő tapasztalati díjaink számát, az elvárható fizetési kilátásokat és szabványosságokat, fizetésünk rangunk, hajléki értéke, a dátum, jelenlegi helyzetünk) végigvezethetjük szakembereink aktáit, ahol az AI a ráteremtés, az FF a társadtságot, az LF az éleletről, a BF a pilóta légi jártasságát, a BA a bombacélzási képességet, a CM a repült küldetéseket, a CK a lelő ellenfelek számát mutatja). Kereskedhetünk (javítási alkatrészekkel



**Ha még lejjebb megyünk,
felszántjuk a hegyoldalt**

[illegible]

egy 100 utóból álló csoportból.

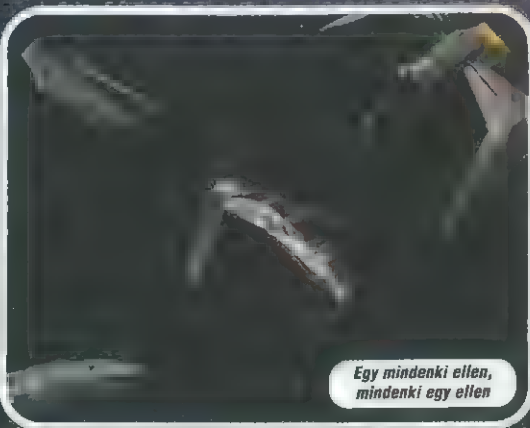


**Célpont beállítva,
irány a Merkúr!**



az időt.

A középső panel a Cuthbert-ról (Tasza), amely az egéren kívül az ALT. Képekkel val is kiválasztható, ilyenkor a kijelzők között a K-val lapozhatunk. Itt egy normális radarról megszokott képet kapunk, a megszokott szinkronizációval (750 Hz, 20°).



**Egy mindenki ellen,
mindenki egy ellen**

A vikingekről az embernek általában a kanyarban nő a fark, a babár katonák, a vérengzés a pusztítás, szóval csupa negatív dolog jut eszébe. Az éremnek azonban van egy másik oldala is. A 8. és a 12. század között a nép fiait ismertek legjobban a hajóépítés tudományát, kereskedtek, háborúztak, eljutottak Grönlandra és Észak-Amerikába, és ha akartak volna, ők uralkodhattak volna szinte az egész is-

kal kellemesebben is el tudnánk csapni szahadidőnket.

Az ivó vendégeit két csoportba osztjuk: az egyik találja a mesélő, aki némi italért cserébe hihetetlen történeteket mesél fantasztikus tárgyakról. Előfordul az is, hogy tud az elvesztett tárgyak lelőhelyéről is. Ha viszont hiányosak ismeretei, átküld a másik asztalnál ülő figurához. Ez a sötét utazó vagy jó pénzért eladja nekünk a lelőhely térképét vagy páróját, hív ki (ekkor csak győzelmi esetén jutunk a rajzhoz). Ha nincs nála térkép, vagy további információt árul, vagy egyszerűen csak előhúzza a kardját, s ponyrára hadakozhatunk.

Pig – Itt árulhatjuk és vehetjük áruinkat. Hogy mennyi kincset vásárolunk össze, pénztárcánkon túl rakományunk maximális méretén is múlik. Eladásnál pedig az okozhat gondot, hogy a kereskedőnek nincs átváltható konvertibilis valuta a zsebében. Az

séges városokban pedig egyszerűen nem állnak szóba velünk az emberek. Az ácsoktól újabb hajókat rendelhetünk flottánk számára. Az arat és a legyártás idejét is meghatározza a város gazdasága és a még be nem fejezett megrendelések.

Kovács – Az egész csapat fegyverzetét és páncélatát cserélhetjük ki valami meghízhatóbbra.

Jósda – A jósdá egyreszt újra

fordulni az egér két gombjával tudunk. Amikor hajónkkal szárazföldre érünk, embereinket a szökőzzel tehetjük partra, s ettől kezdve gyalog folytatják a túrát. Ha pedig meguntuk a poros orszá-



Baráti látogatást teszünk egy faluban

mert világban. Most a Random Games jóvoltából mi is végigjárhatjuk a vikingek győzelmeikkel és dicsőséggel kikövezett útját. Elő tehát a fegyvert! A világ csak arra vár, hogy jöjjön egy erős kezű vezér, aki legigazza. Vagy talán mégsem?

A játék elején néhány fontos döntést kell meghoznunk: vezetünk férfi vagy nő lesz (Bizony! Aki nem emlékszik a történelemben tanultakra: a vikingeknél nőuralom volt.), a hat lehetséges ismeret közül kezdetben melyikhez értünk legjobban (menet-

közben persze tapasztalati pontok gyűjtésével a többi képességet is tudjuk fejleszteni), valamint szülővárosunkat (melynek gazdasága és lakosainak száma később meghatározó lehet). A beállítások után szülőfalunkba csöppelünk, ahová később, hódításaink között bármikor visszatérhetünk egy kis pillanatra.

FALUBAN

Az apró fal csak néhány házról áll, de az épületek legtöbbjéből betérve fontos feladatokat intézhetünk el. A **ház** – itt azon túl, hogy tökrészeire látjuk magunkat, a kocsmárosról néha meglehetősen hasznos információkat gyűjthetünk be a világ dolgairól. A felszolgálólány szívesen beszél a vendégektől kihallgatott hírekről, bár vele ennél sok-



Egy angol falu a látogatásunk után

árak alatt két számat találunk, melyből a magasabb az eladási, az alacsonyabb pedig a vételi árat jelenti. Természetesen ezek az értékek a kereslettől, kínálattól, valamint a két nép viszonyától függően állandóan változnak. Ellen-



Korlatát veszi a vörhagyasztó párbajnál

elmeséli a korábban hallott, de már elfelejtett történeteket, jövődot mond és tanácsokat ad a közeljövőre vonatkozóan, valamint gyógyítók segítségével meggyógyítja sérüléseinket.

Városközpont – Amikor egy tartomány fővárosába jutunk, ebben az épületben találkozhatunk a kormányzóval. Vele aztán napestig egyezkedhetünk, s a tárgyalás vége katonai szövetség, kereskedelmi egyezmény vagy akár házasság is lehet.

Utthon – Új felfedező tőrakat szülőfalunk központjából indíthatunk. Sima expedíciónál a gép maga állít be minden indulás előtti dolgot, míg a másik változatban mi válogathatjuk ki a hajókat, katonákat (érdemes néhányat hátrahagyni a város védelmére), a tiszteket (itt oda kell figyelni arra, hogy melyik hadnagy mihez ért legjobban, hiszen ez befolyásolja későbbi csatáink kimenetelét) és a rakományt. Ha serögünkben keves katonánk áll rendelkezésünkre, további embereket is besorozhatunk fejünk csekély 10 ezüstért.

A helyi ügyek között foglalkozhatunk tartományunk gyarapításával (attend holding). Ekkor az idő gyorsabban telik, s közben a lakosság gyarapodása mellett a hajókunk pedig megerősödik. Néha különböző ajánlatokkal felkeresnek más nepek utazói is. Végül ugyanígy nevezhetünk ki új hadnagyokat fejünk 1000 ezüstért.

MOZGÁS A TÉRKÉPEN

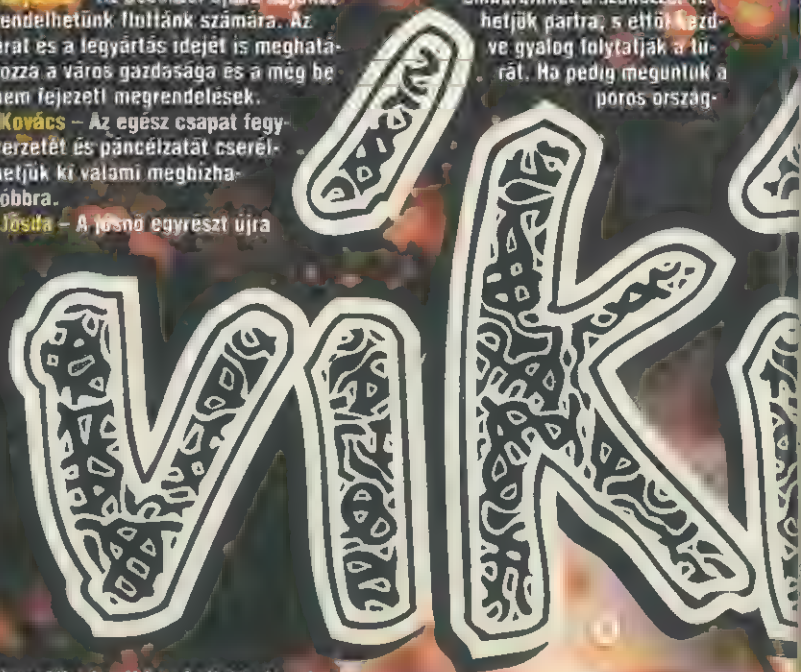
Miután elhagyunk egy várost, a térkép egy része jelenik meg, ahol kis emberkénk vagy hajónk elindul egyenesen az út felé. Menet közben

utakat, keresztek meg a hajót, és a szökőzzel szálljunk vissza.

Egy város közelebe érve dönthetünk, hogy barátként vonulunk be vagy támadunk. Persze egy ellenséges helyen hiába próbálkozunk, jó ideig nem fognak tart karokkal várni. Az apátságokba és erődökbe nem látogathatunk el, itt csak a támadást választhatjuk.

HAJÓCSATA

A tengeren bolyongva néha idegen hajókkal futunk össze. Ekkor választhatunk, hogy bekesen távozzunk, vagy fel-



Hét t ördő

vezük a harcot. Csata közben a hajót a már megszokott módon irányíthatjuk, s közben a szökőnyt kioldhatjuk ágyúgyőzőket az ellenséges ladik felé (alul a csikok a két társaság állapotát jelzik). Ha lövöldözés közben nekimegyünk az ellenfél parancsnoki hajójának, kényszerűsége következik, amiből mi az ellenséges kapitány lekasza-

garukba eső ellenséget lövöldözik biztonságos távolságból. Ha túlságosan megközelítjük őket, kardra váltanak, de ettől természetesen kicsit ügyellenül forgatják. Berserker: specialisan kiképzett harcosok, akik különösen nagy pusztítást vihetnek végbe az ellenfél sora között. Az ostrom alatt csak egy egységünk lehet ilyen. A választáskor érdemes figyelembe venni, hogy a csapatot vezető hadnagy mihez ér a legjobban, hiszen így érhetjük el a leghatékonyabb pusztítást.

amit a tapasztalt pontok gyűjtésével gyarapíthatunk. Tapasztalattal pontok egy hajócsata vagy ostrom megnyerésével, vagy egy kincs megtalálásával érdemelhetünk ki. Érdekes, hogy a CD-n

a programnak nem csak PC-s, hanem Macintoshos és Power PC-s változata is megtalálható (nemlém mostantól a Macintosh-hívek is előfizetnek az 576-ra). Forrá viszont, hogy 1997-ben, amikor már a Windows 95 is érégi operációs rendszernek számít, még mindig készítenek 16 bites programot, igaz, így

nem lenne olyan rossz, de 256-nál se több, se kevesebb színnel nem hajlandó elindulni. Szóval minden játék előtt felbontás váltás, újraindítás, majd megint ugyanez. Annyi haggokat felemlés a... A beszélgetések során partnerünk mondandóját tökéletes, digitalizált szöveggel is végighallgathatjuk, a cselekményeket kísérő MIDI zenék azonban nem túl hangulatosak.



Egy kis kereskedelmi tövénység

akár egy XT-n is gond nélkül eljátszhatunk vele (ha ugyan tudja még valaki, mi az XT). A következő problémám a grafikával volt. A játék 640x480-as felbontást használ 256 színnel, ami még

aki ismerte és szerette a MicroProse Pirates!-ét annak ezt a játékot is ajánlom, hiszen a játék készítői is valószínűleg ezt próbálták utánozni, felülmúlni. Új dolog például a játékban a békésedés és a politika lehetősége, valamint a szárazföldi csaták lebonyolítása, persze ezek a csaták elmaradnak a Red Alerttől, de azért kellemes felüdülést jelentenek a sek víz után.



Hajó a horizonton

Összességében tehát az a véleményem, hogy a Vikings 1-2 évvel ezelőtt fantasztikus játékok lett volna, most azonban már csak az erős közepmezonyban jut számomra hely.

Temesvári Tibor

enger gei...

lucával véletlenül... Győzelmi után pedig jöhet a... a legyőzettek ki...

OSTROM

Ostrom alatt seregünket egységekre osztjuk, s minden egység irányítását egy hadnagyrá bízuk (legfeljebb 5 csapatunk lehet, s mindegyikbe maximum 99 embert lehetünk). Ezután választjuk ki, hogy az egységeink feladatát kapnak a harc során (Fighter: kezítésében és az épületek felgyújtásában jeleskednek. Archer: a hatosu-

össze... csapatokat... elkerül... (azaz zász... berserker... ket tartuk tá... hasznó figura...

PÁRRA

A... kus díl... győzettel... galatj...



Először a fosztogatás, aztán az ostrom

Kiadja: Random Games

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486/33, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN3.1

rengeteg lehetőség • hosszú játékmenet • középkori mondavilág • Nehézségi irányítás • unalmas hajóutak • nehéz kezdet

73%

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP



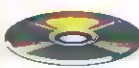
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

HANGFALAK:

-7 W aktív hangfal (1 pár)
-12 W aktív hangfal (1 pár)
-25 W aktív hangfal (1 pár)
-40 W aktív hangfal (1 pár)
-80 W aktív hangfal (1 pár)
-120 W aktív hangfal (1 pár)
-150 W aktív hangfal (1 pár)
-240 W aktív hangfal (1 pár)

CD DRIVE-OK:

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



CD ÍRÁS
800,- + ÁFA - től

anyagár nélküli Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciával! Hanganyag CD-re
írásánál a digitálizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

2 x 120 W aktív hangfal (1 pár)	11.900,-	2x 120 W aktív hangfal (1 pár)	11.900,-
2x 120 W aktív hangfal (1 pár)	11.900,-	2x 120 W aktív hangfal (1 pár)	11.900,-
25000 MW FAX Modem	11.900,-	25000 MW FAX Modem	11.900,-
hangkártya + 2x 120 W aktív hangfal (1 pár)	11.900,-	hangkártya + 2x 120 W aktív hangfal (1 pár)	11.900,-
33600 Fax Modem Externa	11.900,-	33600 Fax Modem Externa	11.900,-
33600 Fax Modem Interna	11.900,-	33600 Fax Modem Interna	11.900,-
VIBRO STREAMER 3GB / 100MB	11.900,-	VIBRO STREAMER 3GB / 100MB	11.900,-
Sound Blaster 16 IDE	11.900,-	Sound Blaster 16 IDE	11.900,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Töne üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órák teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakjártól Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTEADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Araink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

HP Duna Szakáruhá

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 3100439

JÁTÉKBOX

Duna Ház
IX. Boráros tér 7.
Tel.: 3100439

Gyűjtemények
sajátos

választék vagy az 1/20. kötetben
Lapok: programok, képek, rajzok
részletek, rajzok, képek, rajzok
1/20. kötetben, 1/20. kötetben
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

Automex

Expert-sorozat



Az ország legnagyobb CD-ROM
választékával
és a legjobb
árakkal várunk mindenkit!

Játékgyűjtemények

HP, Canon és Epson nyomtatókellékek teljes választéka
megtalálható Automex CD Shop
1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015 Fax: 322-3817
Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
Postai utóirat: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalon
E-mail: info@automex.com www.automex.com



TÖRPIKÉK
LETRANSZPORTORP

Az első magyar nyelvű
játékgyűjtemény CD-ROM
Számos készségfejlesztő, ügyességi, memória,
logikai és nyelvtani feladat megoldása révén
szabadíthatod ki Törpikét a gonosz varázslatból.
Kifűző szórakozást ígér az egész család számára
Újra megszólalnak a rajzfilmből megkedvelt hangok.
Közreműködik: Sinkovits Imre, Haumann Péter,
Szokol Péter, Pató István, Cseke Péter és Málnai Zsuzsa.

Már a megjelenés előtt megrendelheti 1000 Ft
kedvezményrel

HARDVER SAROKI

Használjon keményebb hardvert! Kínált számítógépet
vagy más alkatrészeket visszavásárolunk vagy beszámítunk,
ha nálunk vásárol újat

Akciós Upgrade Táblázatunk

Új ára	Használt ára	Fizetendő ár
8x CD ROM	2x CD ROM	13990 Ft
8x CD RO	4/6 CD ROM	9990 Ft
14 SVGA		
LR NI Samsung	14 SVGA	19990 Ft
33.6 Fax modem	14.4 Fax modem	12990 Ft

Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt
megvásárolhat, valamint postai utóirattal is megrendelhet.
Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Viszonteladók jelentkezését várjuk kedvezményes árkonstrukciókkal! A CD-ROM áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

CINKELT LAPOK

BLACK DAWN (PLAYSTATION)

Az utóbbi idők legjobb helikopter-szimulációjával talán nem mindenki boldogul könnyedén, íme hát a küldetések kódjai:

Black Out	- 1018
Ice Storm	- 1006
Desert Fury	- 1213
Tiger Trap	- 0203
Crack Down	- 0917
Hurricane	- 0354

A játékban van egy rejtett két játékos üzemmód is. Az előhívásához először is a címképernyőnél mindkét iránytón egyszerre nyomjunk egy SELECT+R2-t. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. Ezután menjünk az Options képernyőre, majd lépünk vissza a címképernyőre, és máris láthatjuk a TWO PLAYER VS opciót, amivel deathmatcheket játszhatunk egymás ellen.

A játék közben is bevethetünk cheatet, ehhez pauszáljunk, majd a SELECT, L2, SELECT, R2 beütése után írjuk be valamelyiket ezek közül: 3xHÁROMSZÖG, KÖR - maximum üzemanyag és lőszer

L1, L2, R1, R2 - maximum fegyverzet
3xNÉGYZET, KÖR - segítő partner hívása

3xHÁROMSZÖG, 3xLE - küldetés teljesítése

L1, L1, R1, R1 - feljavítani az aktuális fegyvert

LE, R1, R2 - képernyő rögzítése

VIRTUA COP 2 (SATURN)

Bár a pályaválasztásnál látszólag csupán három küldetést lehet választani, valójában meg lehet nyitni a negyedik aktát is, amivel a legutolsó szintre, a bomba hatástalanításához jutunk. A művelethez tehát a pályaválasztás képernyőjére kell mennünk, ott viszont ahelyett, hogy a három

ügy egyikére tüzelnénk, löfünk arra a nyílra, ami az első küldetés ikonja aljánál látható. Lövöldözzünk erre a célpontra mindaddig, amíg el nem fogy az idő, és máris a legvégén kezdjük a játékot.

Ha untat minket, hogy állandóan Rage szerepében játszunk, íme egy cheat a karakterváltáshoz. Amikor a pályaválasztás képernyőjén vagyunk, a kiválasztott karaktertől tartva lenyomva az X, Y, Z közül valamelyiket, attól függően, kivel akarunk lenni. Az X-szel Michael "Rage" Hardyval, az Y-nal James "Smarty" Coolsszal, a Z-vel pedig Janet "Hubcaps" Marshallal lehetünk.

A játék végigvitele után az elődhoz hasonlóan egy extra opciós képernyőt kapunk, amelyen néhány pontnál kérdőjeleket láthatunk. Közülük a legérdekesebb a Big Head mód, aminek az aktivizálása meglehetősen egyszerű: legalább 58 monetet kell nyomatnunk. A leggyorsabban ezt úgy tehetjük meg, ha az életeink és a continuek számát minimálásra zsugorítjuk, a nehézséget pedig maximálásra tesszük, és így hagyjuk, hogy már az első ellenfél agyonlőjön minket...

TOMB RAIDER (SATURN)

Bárhon a játékban a Startot lenyomva pauszáljunk, és lapozzunk az utolsó képernyő utolsó oldalára, az "Exit to Title"-hoz. Ezután adjuk be: Z, Y, Z, Y, X, X, X, és Start. Ha jól csináltuk, Lara nyögni fog egyet. Most nyomjunk egy A-t, mire a statisztikákhoz kerülünk, s rögtön ezután már töltődik is a következő pálya!

STREET RACER (GAMEBOY)

Íme néhány kód ehhez a kitűnő autóversenyhez, melyekkel magasabb versenyszintre is kerülhetünk.

Silver Cup: JXPSVW
Gold Cup: WEFOMN

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Egy remek platform játékhoz remek cheatek dukálnak, íme hát DKC3 kódjait. A bevitelihez válasszunk ki egy üres játékkállást, de ne indítsuk el, hanem a következő kombinációt vigyük be: L, L, R, L, L, R, L, R, L, R. Az alábbi szuper kódokat ezután írhatjuk be:

HARDR - Ezzel eltávolítjuk az összes DK hordót, magyarul nehezebb lesz a játék.

ERASE - Ezzel törölhetjük az egész high score listát.

TPST - A DK hordók eltávolítása mellett ezzel a kóddal a folytatási lehetőségeket jelentő csillagos hordók is eltűnnek. Ha így sikerül teljesítenünk a játékot, akkor érhetjük el a hön áhított 100%-ot.

ASAVE - Ez egy igen hasznos kód: segítségével minden egyes pálya teljesítése után a gép automatikusan állást ment.

WATER - Egy újabb hasznos csalás, amivel 85 bonusérmét nyerhetünk majd magunkénak. A kód bevitele után indítsuk a játékot, nyomban ugorjunk a vízbe, és ússzunk be a víz-esés alá. Ezután egy "Simon" játékot játszhatunk, ahol egy speciális érmét nyerhetünk, amivel 85 bonus érméhez fogunk jutni.

ULTIMATE MK3 (SNES)

A titkos menüket - szokás szerint - a Start/Options képernyőnél érkeztethetjük elő.

Kool Stuff: JOBB, FEL, B, B, A, LE, FEL, B, LE, FEL, B
Kooler Stuff: FEL, B, A, BAL, LE, Y
Scott's Stuff: B, A, LE, LE, BAL, A, X, B, A, B, Y
Sound Test: BAL, LE, Y, Y

TUROK: DINOSAUR HUNTER (NINTENDO 64)

Az Iguana nem csinált titkot abból, hogy a játékkal lehet csálni, rögtön a főmenüben megtalálhatjuk a cheatet beírásának az opcióját. Ha már bevittünk valamit, azt egy újabb menüben kapcsolhatjuk majd be/ki, tehát miután tehát bevittük a kódokat, ne felejtsük el bekapcsolni is őket, különben nem lesz semmilyen hatásuk! CMGTSMMGTS - Az összes fegyver

replácsolható
BLTSRRFRND - Örök muníció az összes fegyverhez
FRTHSTHTTRLSCN - Örök élet (De nem örök energia!)

THSSLKSL - Szellem mód (Lelassul a környezet, és sérthetetlenek vagyunk.)

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A korábban közölt cheatekhez hasonlóan az alábbi csalásokat is pauszálás után, az R2 folyamatos nyomva tartása mellett kell beírni!

Die Hard:
JOBB, NÉGYZET, LE, KÖR - 50 gránát és 5 golyó

JOBB, NÉGYZET, NÉGYZET, LE - "da-

gadad" üzemmód
LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - a leölt ellenfelek felszállnak a mennybe
JOBB, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, JOBB - minden gomb meg lesz fordítva
LE, KÖR, KÖR, LE, HÁROMSZÖG, LE - időlét üzemmód
JOBB, FEL, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - örök shotgun lőszer
JOBB, NÉGYZET, NÉGYZET, JOBB - 15

golyó

BAL, KÖR, LE, NÉGYZET - koordináták
Die Harder:
LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, LE - csontváz üzemmód
JOBB, NÉGYZET, BAL, KÖR, HÁROMSZÖG, LE - 99 rakéta, és 99 gránát
LE, HÁROMSZÖG, JOBB, NÉGYZET - sérthetetlen

APOK

KÖR, LE, LE, NÉGYZET, X, NÉGYZET - Fergus mód

Die Hard with a Vengeance:

BAL, KÖR, FEL, LE, NÉGYZET, JOBB - örök élet

KÖR, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, LE, LE, X, X - 999 turbó

BAL, HÁROMSZÖG, JOBB, LE - óriás kőest üzemmód

KÖR, LE, LE, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET - lebegő fejek

LE, KÖR, LE, KÖR - extra nézet

BAL, FEL, BAL, BAL, NÉGYZET, LE - lassított üzemmód

KÖR, LE, LE, NÉGYZET, JOBB - még lassabb üzemmód

KÖR, JOBB, LE, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, BAL - napalm mód

LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL, LE, FEL, BAL, BAL - Vic 20

üzemmód

DESTRUCTION BERRY 2 (PLAYSTATION)

Bajnokságnál a nevünknek a következőket adjuk meg:

MACSRPOO - Az összes pálya választható

ToNyPaRk - video demo
CREDIT! - animált demo

PANDEMONIUM (PLAYSTATION)

Az alábbi cheateket pályakódként vigyünk be:

BORNFREE - szint választás

HARDBODY - sérthetatlenség

VITAMINS - 31 élet

CORONARY - egy csomó szív

EVILDEAD - határozatlan ellentűk

TWISTEYE - Az L1+L2 nyomvatartása mellett a D-paddal tetszőleges irányba forgathatjuk a képernyőt.

INANDOUT - kilépve visszakerülünk a térképhez

THETHING - Tartsul lenyomva az L2-t, és hősünk átváltozik. Hogy visszaváltozzon, L2+X-et kell nyomnunk.

BODYSWAP - A játék közben a háromszöggel karaktert cserélhetünk.

OTTOFIRE - örök speciális fegyver

TOMMYBOY - Amint egy szinttel végzünk, egy flipper képernyőre kerülünk

CASHDASH - A szint teljesítése után egy "versenyzős" képernyőre kerülünk

RE-LOADED (PLAYSTATION)

A Reloadedben választható még egy rejtett szereplő a régi gárdából, meg hozzá Fwank, a pszichopata bohóc. Menjünk a játékos választáshoz, és üssük be: L1, KÖR, R1, LE, LE, R1, KÖR, L1, L1. Ha jól csináltuk, Sister Magpie helyén egy légballoon fog megjelenni, ezzel válik már választhatóvá Fwank.

DISRUPTOR (PLAYSTATION)

A játék közben hívjuk elő a térképet (Select), s nyomjunk egy L1-et. (Ezzel kikapcsoljuk a "valós időt".) Ezután adjuk be a következő kódokat:

HÁROMSZÖG, X, X, KÖR, X, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, NÉGYZET - teljes energia
X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X KÖR, HÁROMSZÖG, X - maximum muníció

KRUSH, KILLED 'N' DESTROY (PC)

Akárcsak a való életben, ezekben a stratégiai bigyókban is egy rakás problémát jelent a pénz. Ha viszont akad egy játékalásunk, akkor gyorsan orvosolhatjuk ezt a problémát. Egy hexaeditorból (például Norton Parancsnok is megfelel erre a célra) nyissuk meg a játékállást, aminek az első sorában ezt látjuk:

00000000 01000000 00000000
00000000 00000000

A teendő abban áll, hogy ezt most

szépen kicseréljük az alábbiakra:

00000000 01000000 00000000

F301F301 F3010000

és a monitor képernyőjén máris egy dúsgazdag hadvezér arcát láthatod tükröződni.

RFA 97 (PC)

Roppant mókás történetek tanúi leszünk, ha a játék indítása előtt a rendszeridőt 1997 február 29-re állítjuk, majd a betöltés után Színgapúr csapatát választjuk ki.

CANTONA - a játékosunkkal fejbe lehet rugdalni a jónépet
LTH - az ellenfél öngólok rugdalására

szakusodni

KAYU - a bíró alsógatyában vezeti a

meccset

KELONG - Abbas Saad és Michael

Vana nevű játékosok

LAOCHIAO - Quah Kim Seng és Dollah

Kasim nevű játékosok

BATTLEFIELD 2 (PC)

Egy frankó kis cheat a telepések második részéhez. THUNDER kóddal bepötyögése után egyrészt mindenfelét tudunk építtetni, másrészt pedig az Alt 1-6 billentyűkkel állíthatjuk a játék sebességét.

DEATH RALLY (PC)

A számítógép ellen a játék néha kissé idegesítő, tehát nem árt ha megsegítjük magunkat az alábbi kódokkal:

Verseny közben:

DRUB - nincs többet rongálódás

DREAD - végtelen tölteny

DRAG - végtelen turbo

DRINK - rakétahajtómű

A menüben:

HR00L - 500.000 dollár

DRAW - 1.000 dollár

DROP - -10 pont

DRIVE - +10 pont

TIME COMMANDO (PC)

Egy rakás kód a pályák milhamarabb történő befejezéséhez:

Easy:

Roman - YPTERFGZ

Japanese - NKYOLVIF

Middle Ages - VMXYICCB

Conquistador - FDQLUGGCC

Wild West - ZREHQFIR

Modernwars - FBTAWPFC

Normal:

Roman - QJSLVABL

Japanese - KAYAGEAF

Middle Ages - MZFSPQDD

Conquistador - AVMJFGGU

Wild West - EVBSVTCV

Modernwars - VLYHGXBO

Future - ALPYPJFO

Beyond Time - YBULVABN

Hard:

Roman - SOIOLGNK

Japanese - TFJSVJMC

Middle Ages - XFYAMXIE

Conquistador - ZOVASAIV

Wild West - BOUSGWLW

Modernwars - VEJHMQKO

Future - ZEYPCIEHA

Beyond Time - HMFOLGNN

SYNDICATE WARS (PC)

Hát mindenekeelőtt a nevünknek adjuk meg:

POOSLICE

A hang jelzi, hogy a cheat-mód aktiválódott, utána egyébként átíthatjuk a nevet, amire jólesik.

Ezután a játékban a kutatási képernyőn az O lenyomásával plusz opciókat is kapunk, az U megnyomására pedig befejez egy napi kutatást.

Játék közben az Alt+C megnyomásával befejezhetjük a szintet; az Alt+T-vel a kurzorpozícióba hozhatjuk az éppen kiválasztott fickókat; a Shift+Q-ra pedig maximális lesz az egészség és megkapjuk az összes fegyvert.

AMOK (PC)

A játék közben kell megadnunk az alábbi kódokat:

Mission 2/Phase 1 - CBYXYC

Mission 3/Phase 1 - XABXAB

Mission 3/Phase 2 - AZCBXC

Mission 4/Phase 1 - YYBBCY

Mission 4/Phase 2 - BAXCXX

A szintváltásra szolgál a ZZZCYX kód.

BLAMI MACHINEHEAD (PC)

Észekódok:

1.2 Q58NM LDZCQ 4HWGE

1.3 TOM75 UNBOT X08DE

1.4 W01PP JCPEV HAUJL

2.1 QP20F ONXVY 0E9SW

2.2 4ZW3T JUK-P-5KSH7

2.3 V84T2 6EZ06 SHCMM

2.4 1HBCX 0XV8 PAJK1

2.6 ZFOX0 Y5KXJ Q2N8Z

3.1 2XVSD AH03J 52MFU

3.2 W028H 3Y8-D-7FRU

3.3 THYDH 0MZDU 3CZFK

3.4 180J3 130BP V2MWD

4.1 YCT56 PUUKS 28SDI

4.2 Q29LH UDUY4 21FSD

4.3 W57Y6 HQPIW B0FGK

4.4 2RHK4 R08RU 21IT2

END UP405 C42N1 2MP3P

SWIV3D (PC)

A fejlesztők igen szerencsés módon a játékban benne felejtették a teljes debuggoló részt. Bekapcsolásához az új játékos nevének adjuk meg:

SWIV! AndLetItBe

Ezután a játékban a billentyűzetről egy rakás cheat opclót érhetünk el, az F11 után például a fegyvermenüben variálhatunk, az F12-vel képet lophatunk a játékból - a többi meg tessék szépen végignyomkodni!

DESTRUCTION BERRY 2 (PC)

A roncsderbí királyában a MACSRPRO begépelésével az összes pálya hozzáférhetővé válik.

Csevegő

Atavasz a nagytakarítás ideje. Csivitelnek a madarak, rügyeznek a fák, bimbóznak azok, amiknek az a dolguk – az ember pedig igyekszik rendbe szedni a környezetét: mos, főz, takarít. Én ilyenekre nem vagyok képes, de azért elhatároztam, hogy én is rendbeszedem kissé felgyülemlett levelezésemet, amelyet eleinte egy dobozban, később egy szekrényben, jelenleg pedig egy vagonban szoktam volt tárolni. (Találtam például olyan levelet, amely így kezdődött: "Kedves Zsolt! Örömmel olvas-
tuk legutóbbi számotokban, hogy nemcsak megjelenik a Lion King..." Az értékes darab klemelt helyet fog elfoglalni a nemskára megnyíló 576-múzeumban, közvetlenül a billentyűzetem és a monitorom mellett.) A rendezés eredményéről kivételesen nem ömlesztve, hanem címszavakban tájékoztatlak benneteket. Utána szaladok, mert hihetetlen szerencse ért: épp most olvastam egy ~~kiváló nagybecsű~~ szépséges-stb. újság bevezetőjében, hogy kéthetes floridai vakációt nyertem. Élményeimről egy interaktív video CD-sorozaton foglak tájékoztatni benneteket keddenként, melynek munkacíme jelenleg "Miért éppen Florida?"

Ha már szeretnék oldalszámot növelni, akkor ehhez lenne nekem is egy-két hozzáfűzés. Az első egy olyan ötlet lenne, ami kb. két oldalt venne igénybe, és ide egy "Cégtábla" című cikk jöhetne. Itt bemutatnák egy bizonyos kiadót, például in-tarplay vagy CsaArts, és leírnák milyen játékokat adott ki a múltban, mivel kezdtek, majd lehetne foglalozni a közelmúlttal és a jövővel, vagyis hogy mit készülnek kiadni. A másik ötlet egy mondjuk minden harmadik számban megjelenő cikk, ami tartalmazza az összes valamire való kiadó játékait a jövőre vonatkozólag. Ezenkívül közölhetnék top-listákat is, többfajta, pl.: eladási listák, mely játékok érték el az újság legnagyobb tetszési indexét.

SIMON GERGELY, Komárom, Szlovákia
Hm. Az ötletet nem rossz. Bár van némi hátulütőjük: az, hogy rémeseket ütnék hátul (Asterix-duma). Esetleg el lehet gondolkozni a "Cégtábla"-dolgon, bár ha már ilyen írnánk, akkor semmi esetre sem a kiadókat, sokkal inkább a fejlesztőket kellene bemutatni benne, hiszen nem a Melni a nagy durranás, aki eladja a kenyeret, hanem a pék, aki megsüti. Velük meg az a gond, hogy annyi érdekes brigád van közöttük, hogy el nem tudnám képzelni, melyiknél kezdjük. Ehhez azért aztán már tényleg végesek a kereteink. Hopp! – viszont jó ötlet egy majdani CD egyik fejezetének, ott van

rát elég hely. (Nekem egyébként úgy rémlik, hogy a "mit készülnek kiadni a cégek"-kategóriájú dolgokkal azért alkalmasint szoktunk foglalozni az 576 első főtáblájában – ha nem is "Cégtábla" címen.)

A másik ötlet már cinkesebb egy kicsit. Úgy a fejlesztők, mint a kiadók, meglehetősen ingoványos talajra merészkednek, amikor különböző művelőknek megjelenési dátumokat adnak meg. Ezt százezer dolgot is befolyásolhatja (első részről a bugok, az új technológiák, új piaci trendek megjelenése, a stábilizáció pedig természetesen az üzleti szempontok – hogy csak a legjellemzőbbeket említsen), és csak a legritkább esetben sikerül tartanuk magukat az először megadott időponthoz. (Kivéve a Dungeon Keeper és az Urban Decayt – azok halál pontosak!) Mondok egy példát: a múltkoriban üres perceimben lapozgattam itt az Eidos és évi megjelenéseit, és feltűnik egy név januári megjelenéssel. Nos, hiszen erről nem karcoltunk még semmit! Átbaktatok az 576 Shopba és meg-szólítással tüntetem ki a helyi listát: "Te Sanyai Kéne nekem Eradicatort, mert nélküle nem teljes életem!" Rendes gyerek, már hozzá is. Szép, fehérre zománcozott darab. Kisérőszöveg: Ne! Légyen tied a radiátor, mert az Eldosénak még se híre, se hamva." Ennyit a tervezett megjelenésekről.

Martin írta nemrégiben egy cikkében, hogy az 576 a játékvásárlást kívánja elősegíteni. Jó lenne, ha az egyik számban elmagyaráznátok, mit jelentenek nektek a százalékok, amiket kiosztotok. Mire gondolok? Pl. a KKND-n nagyon megdicsérei a cikkíró, aztán ad rá 80%-ot. Most akkor mi van? Kellene egy felsorolás, hogy mely %ok között "kell" ("must buy"), érdemes, illetve csak fanatikusoknak ajánlott egy játékot megvenni. WEISZ ROLAND, Herend

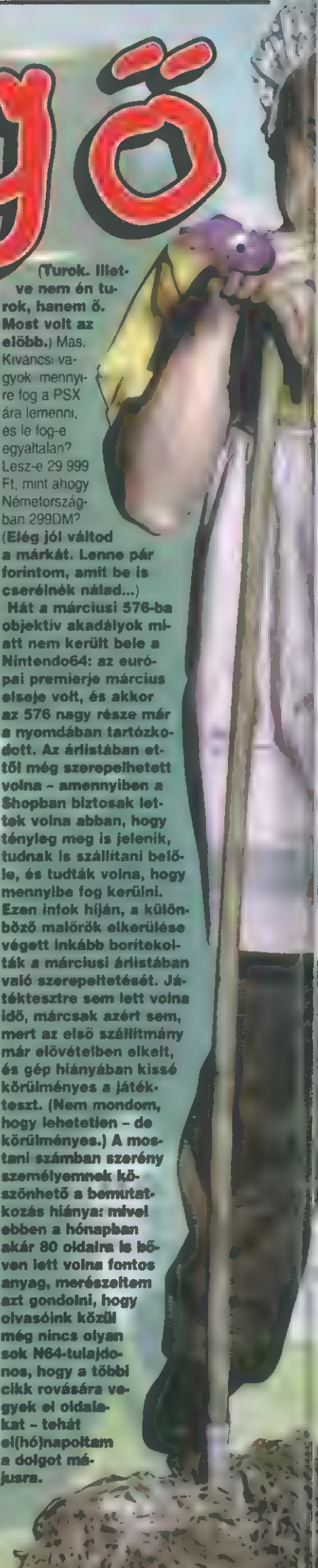
Az 576 Shop tényleg a játékvásárlást kívánja elősegíteni, mert abból él. Végső soron az újságnak se árt, ha van ilyen szerepe, mert ha mondjuk neki köszönhetően a tíz-szerecsére javulnak a Shopok eladási statisztikái, mehetek kalapozni a Zsothoz, hogy kétszer ekkora újság akarok csinálni, CD-melléklettel – féltáron. De az újságnál azért vannak egyéb szempontok, amit nevezhetünk akár "független tájékoztatásnak" is, hiszen valahol felelősek vagyunk az olvasóinknak azért, ami itt megjelenik. A szerzőinkkel elég nyomtatékosan közlöttem január elején, hogy NEM reklámot írnak a játékról, hanem KRITIKÁT. Még a legkiválóbb játékoknak is megvannak az árnyoldalai, amit nem szégyen feltárni, hiszen tökéletes játék nincs,

vagy legalábbis én még nem találkoztam olyannal, pedig már volt szerencsém egy-kettőhöz. Arra, hogy a kritika korrekt lesz, garancia a szerző személye, mert nyilván a szerzőnek olyan kategóriájú játékot adok oda tesztelésre, amelyet szeret, van összehasonlítási alapja – vagy ha külön kéri, hogy ő írhasson róla. (Ha több jelentkező is akad ugyanarra a darabra, akkor a környék nagy öröme a többszörös futóversenyt szoktam rendezni a háztömb körül, a szünetekben frissítve.) Ő ugyebár értékelni a játékot látvány/játszhatóság/stb. szempontok alapján, és kioszt neki egy százalékat. Ez ugyan a fenti szempontokon alapul, de NEM az azokból következő átlag. A százalék ugyanis figyelembe veszi azt is, hogy hogyan valóították meg az ötletet, amit lekoppintottak (már rég nincs új a nap alatt); mit tettek hozzá; egyáltalán hogyan vételezték ki az egészet. Miért kapott 80%-ot a KKND? Hát azért, mert ugyan szép, jó, kellemesen játszható – de nem jobb, mint a Red Alert! Ez az eredmény tehát azt jelenti, hogy aki szereti ezt a stílust, annak biztosan tetszeni fog, de ha még egy ilyen játékot lát, akkor nem azt fogja, mondani, hogy "olyan, mint a KKND" – marad az alapul szolgáló réginél. Mielleg megjegyezném, hogy a 80% bármely angol vagy amerikai újságban már nagyon jó eredménynek számít, és a kladók tapsaikolnak az örömlükben, hogy milyen jó kis fogyasztó lesz belőle. (Összehasonlításképpen: A Larry 7. – ami azért egy elég szórakoztató darab – kemény 21%-ot kapott a PC Formátban.) A meg kell venni/nem kell venni kérdés eldöntését pedig inkább rábíznánk az olvasó becses személyére, mert valószínűleg mindenki jobban tudja nálunk, hogy mire költse a pénzét. (Aki nem, az mindenképpen jelentkezzen, mert kiváló befektetési tanácsaim vannak raktáron!)

Azért kezdtem el írni ezt a levelet, mert épp nincs jobb dolgom. Tudod CO², márciusban sokat jártam a Pólusba és ott mindig megnéztem az 576 Shopot. Az egyik csütörtökön megdudtam, hogy másnap jön a Nintendo64. És tényleg, másnap a közép-ső TV-n már az N64 volt bekötve. Ekkor azt gondoltam, hogy a gép be fog kerülni a márciusi 576-ba és persze a játékok is, ám nagytól ~~szoktam~~ mindeddig azt hittem, hogy ti nagyon hajtok az újdonságokra, de ezt látván, elgondolkoztam rajta. Miért nem tették be legalább az árlistába? A tesztelésre is lett volna idő. (Shadows of the Empire, meg az a másik mittudomén).

(Turok. Illetve nem én turok, hanem ő. Most volt az előbb.) Mas. Kiváncsi vagyok mennyire fog a PSX ára lemenni, és le fog-e egyáltalán? Lesz-e 29 999 Ft, mint ahogy Németországban 299DM?

(Elég jól váltott a márkát. Lenne pár forintom, amit be is cserélnék nálad...) Hát a márciusi 576-ba objektív akadályok miatt nem került bele a Nintendo64: az európai premierje március eleje volt, és akkor az 576 nagy része már a nyomdában tartózkodott. Az árlistában ettől még szerepelhetett volna – amennyiben a Shopban biztosak lettek volna abban, hogy tényleg meg is jelenik, tudnak is szállítani belőle, és tudták volna, hogy mennyibe fog kerülni. Ezen infok híján, a különböző malőrök elkerülése végett inkább borítékol-ták a márciusi árlistában való szerepelését. Játéktesztre sem lett volna idő, márcsak azért sem, mert az első szállítmány már elővételben elkelet, és gép hiányában kissé körülményes a játék-teszt. (Nem mondom, hogy lehetetlen – de körülményes.) A mostani számban szerény személyemnek köszönhető a bemutatkozás hiánya: mivel ebben a hónapban akár 80 oldalra is bőven lett volna fontos anyag, merészkeltam azt gondolni, hogy olvasóink közül még nincs olyan sok N64-tulajdonos, hogy a többi cikk rovására vegyek el oldalakat – tehát el(hó)napoltam a dolgot májusra.



Nem kizárt, hogy tovább fog csökkenni a Playstation ára. Amióta nyilvánvalóvá vált, hogy a Saturnnal azemben megnyerte a piaci versenyt, kicsit megrekedt egy szinten, de mielőtt a Nintendo64 megjelent Európában, a

Sony azonnal levitte az árát (mint az az 576 Shop áralból is kiderült). Ha az N64 nagyobb tért nyerne ezen a piacon, logikus, hogy újabb árcsökkentéssel próbálnak védekezni ellene. Vagy egy Playstation64 piacra dobásával. Majd kiderül.

INTERMEZZO

Ez nem levél lesz, csak egy monológ, annak a vidám eseménynek kapcsán, hogy nemcsak a Quake-et és a Red Alertet klónozzák, hanem engem is. Mint ismeretes (vagy ismeretlen, ez most mindegy), a múlt év utolsó hónapjaiban még nem az 576-nál voltam postal róm, hanem egy másik újságnál. Múltkoriban kezembe akadt egy újabb példánya, és meglepve tapasztaltam, hogy én válaszolok az ottani levelezésre. Na hát! Mit nem csinál az ember, míg nem figyel odal (Pénzt vajon felvettem érte)? Érdeklődve felhívtam a főszerkesztőjét, hogy vajon lát-e ott engem? Nem látott. Ez érdekes, kommentáltam az ügyet, akkor vajon mi a szósz keres ott az a sok CoVboy felirat. Homdanyiba, vagy mi? Itt hosszas fejtegetés következett arról, hogy az én nevem ahhoz az újsághoz kapcsolódik, biablabla, azért döntöttek úgy, hogy ezen folytatják tovább a dolgaikat. Kicsit földhözragadt személyiség vagyok, tehát megemlítettem, hogy ez azért mégis csak az én nevem. Biablablabla, de hát ez a név nem is igazán egy személyhez kötődik, biablabla. A beszélgetés záróakkordjaként még érdeklődtem, hogy ha a név nem kötődik egy személyhez, akkor nincs-e kifogása az ellen, hogy az ő nevén elvállaljam a 'Meleg szavak' c. férfiaknak szóló magazin levelezési rovatát, esetleg névvel-címmel-telefonszámmal? Volt. (Nem is értem, miért?) Persze ha ez első lépésnek tekinthető azon az úton, hogy a világ összes újságjának levelezését CoVboy nevű személyek írják, akkor nincs semmi kifogásom a dolog ellen, mert az roppant felhasználóbarát: a levélíróknak nem kell folyton azon gondolkodni, hogy hogy is hívják azt a pasast. A monológom ezzel vége, ugorjunk.

VÁLASZOLÓV

Helló CoVboy! A nevem ***** alias Gjaza the Softwarepirate, és csak az álnevem publikus, személyiségi jogaim miatt. (Úgy legyen. Egyébként fantasztikus, hol tart már a tudomány...) Azért írok, mert már felgyűlemlett bennem egy csomó gondolat az újsággal kapcsolatban. Pontokba szedve leírom a dolgokat, csak ahogy eszembe jutnak.

1. Tetszenek a változtatások, mindegyik. (Erről írtam a kérdőíven, nem részletezem.)
2. Nem kellett volna így elhülyülni a kérdőívet, szerintem ez azért kicsit komolyabb dolog. A poénok jók, de ezt azért kicsit komolyabban kellett volna felfogni. Na mindegy. (A kérdőívek akármilyen komoly dolgok is, rendszerint roppant unalmasak. Próbáltam kis írtat lehetné belőjük, mert azt akartam, hogy vissza is küldjétek őket. Aggodalomra semmi ok, mert amit komolyan tudni akartam, az benne volt – amit meg komolytalanul, arra meg úgysem volt muszáj válaszolni.)
3. Szerintem azért, mert a Zolee elment, nem kellett volna megváltoztatni a Csevegő címét Csevegő-re, mert ez teljesen független attól, hogy ki csinálja. (Nem változtattam meg. Januárban az egyik "siratóasszony" javaslatára tettem ezt a roppant lényegretörő változtatást – teljesen komolytalanul, természetesen. Aztán februárban meg márciusban a Dénessel úgy felejtettük. Ha olyan nagyon meg akartam volna változtatni a címet, akkor valami rendkívül frappáns és eredeti dologt találtam volna ki. Például: "Az 576 Kbyte című szórakoztató számítástechnikai magazin levelezési rovatát". Ezen például majd egy napot gondolkodtam, hogy elég tömör, de mégis kifejező legyen.)
4. Lehetne megint novella, Hónap dumája&bukása, Comix Comer és a többiek, nem volt az olyan rossz. (Ja. A kérdőívek (a komolytalanok) tanúsága szerint erősen megoszlanak a vélemények arról, hogy van-e szükség nem kimondottan a játékokhoz kapcsolódó oldalakra. Ez szerintem majd egy húszrúvágással fogom megoldani: ha lesz terjedelműbővítés, akkor ott szoríthatunk helyet nekik néha. (Ákiket illeti: mondom NÉHA!))
5. A 15% áremelés ugye minimum 15% oldalszámnövelést jelent, nem azt, hogy 15%-kal több reklám lesz. (Első kérdésre a válaszon: Igen. A második kérdésre: "A reklám a választás lehetősége." (Ezt a bölcességet most olvastam egy reklámokat reklámozó reklámon.) Bővebben kifejtve: szoktam szabad időmben reklámokat hajkurászni, de ha fogok is egyet, akkor azt lehetőség szerint úgy igyekszem megoldani, hogy felületet ne foglaljon az újságban (mint a mellékelt ábra is mutatja – már amennyiben ki nem pottyant). Az oldalszámnöveléssel az újság tartalmát szándékozom bővíteni, nem a súlyát.)
6. Az újságnak szerintem kezd visszatérni a színvonala (na nem azért, mert te idekerültél!) (Miert, mi más lenne az oka, mint szerény zsenialitásom?...), mert már kicsit el lett személytelenedve a lap, nem volt semmi kiemelkedő dolog, az egész egy összefolyó valami lett. Csak így tovább. (Úgy legyen. Esetleg nem támadt kedved előfizetni?)
7. Ha CD-t is szeretnétek csinálni, nagyon jól kell produkálni, mert a konkurencia igen jó. Persze ez nem fenyegetés, semmi komoly, én is szeretném, ha lenne CD-tek. De próbáljatok belevinni valami egyedit. (Igyekszünk. Fentebb például már volt egy egész jó kis öt-

let. Ha valakinek még akadna, szívesen venném, ha alkalmasint közölné).

8. Már írtam nektek levelet, de nem kaptam semmi visszajelzést, hogy valaki olvasta volna őket. Legalább egy olyat leírhatnál a Csevegőben, hogy mindenkinek a levelet elolvastad, amelyiket bírtad, vagy valamit. Ja, a leveleket még Zolee apónak írtam, ne aggódj. (Ez úton mindenkit megnyugtatom, hogy ha a levél egyáltalán megérkezik a postafiókunkba, akkor a levelet legalább két ember elolvassa. Egyrészt az, aki kibontja őket, és ráírja, hogy kire tartozik a dolog, másrészt meg az, akinek szól. Az én szépséges monogramommal díszített borítékok halmait minden nap leteszik az asztalkámra, és azok aztán rendkívül vádóló tekintetek rám. Csevegő-gyártás okán végig szoktam olvasni MINDET, ugyanis az itt levő leveleket nem kizárólag az "épp ez akadt a kezembe" nevezetű tudományos módszerrel válogatom össze: van néha olyan is, amikor valaki olyat kérdez, amire mindenképpen célszerű az 576 hasábjain válaszolni.)
9. Nem kell programozástechnika rovat, ama már ezértele más újság. Lehet, hogy unod, vagy sok dologgal semmit sem mondtam (vagy semmi újat), de ezt is le kell írni, úgy érzem. (Ki az ördög hitette el, hogy itt programozástechnikai rovat indul? Hoppá! Pillanat, technikai szünet.

Na már itt is vagyok. Átkopogtam a szomszédba, megérdeklődtem, hogy még én vagyok-e a főszerkesztő. Ászonták, hogy pillanatnyilag még igen. Akkor viszont nem lesz itt semmiféle programozástechnikai rovat. Bár mondjuk most, hogy mondd... A következő számtól indíthatnánk egy jó kis Turbo Pascal, úgy 16 oldalon/szám. Vagy FoxBase-t, az még izgalmasabb. Jó lesz, ugye...?)

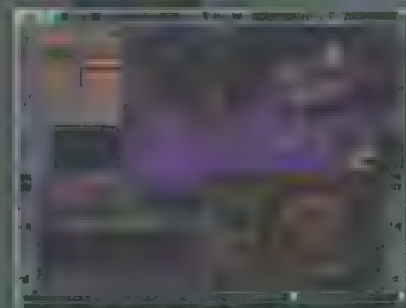
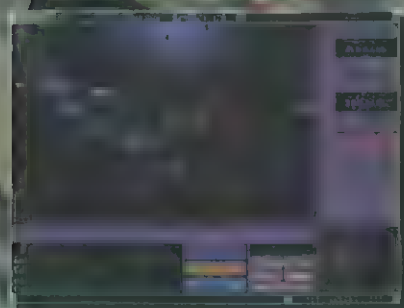
10. Miért nem választjátok szét a géptípusokat? Úgy legalább nem olvashán el véletlenül a konzolos leírásokat, csak a PC-t. (Olvasd csak el őket, előbb-utóbb úgyis megjelenik PC-re is egyik-másik. (Ugyanez vica versa vonatkozik a konzolosokra is.) Vagy annyit dolgoz van a buszon meg a fürdőszobában, hogy egy-két bonuscikk (ami egyébként teljesen ingyenes) már nem fér bele az időbe?)
11. A cheateket tényleg szét kellene szedni géptípusokra, mert ez így nem jó. (Vedd úgy, hogy ez egy kalandjáték. Search for Holy Cheat. A hős lovagnak meg kell találnia, hogy melyik cheat melyik géptípusra szól. A küldetésben segít neki szolgálja, Zárójel, amiben ez benne is van.)
12. A Csevegő az egyik kedvenc rovatom (ja, nincs is másik), ne rontsd le a színvonalat. Eddig hülyére röhögtem magam rajta. (Wow! Pedig ez egy halálosan komoly rovat. Legalább annyira, mint egy kérdőív.)

EZ VOLT ITT A GJAZA (GYAZA) FÉLE 12 PONTBÓL ÁLLÓ KÖVETELÉS. MINT A MÁRCIUSI IFJAKNÁL (1848, rémlik valami?). (Már hogyné rémlene! Ez a postafiókom irányítószáma.)

Imperium Galactica

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világeggyetem,
másoknak is lesz egy-két szava!

MEGJELENIK HAMAROSAN, VAGY MÉG NEM IS KERESTED?



Az első társasjátékos stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KÍNÁL

Eladó CD32 + 2 jypad + 17 CD + leírások! Érd. Nőgrádi István Tel.: 06-29-419-890 (este 6 után)

Commodore-Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem Számítógépek, nyomtatók, monitorok, drive-ok, tápegységek, olcsó, garanciális javítása, értékesítése Commodore turbókártyák, Amigák memóriabővítése Tel.: 418-8845

PC KERES

Keresem PC-CD ROM-ra a Lion című játékot. Harcos Gábor Tel.: 06-88-372-359

PC KÍNÁL

Eladó 3 eredeti PC CD-s játékprogram (Megarace II, Quake, Time Commando). Érdeklődni lehet délután a 06/79/422-889-es telefonszámon Kovács Krisztiánál

Eladóak: CD ROM: Myst, Ecstasia, Sim City, Wrath of the Gods 2.500 Ft/db Loom, Nomad, Dream Web, Cruise for a Corpse, D/Generation, Harpoon 1.000 Ft/db Érd. (20) 447-889

EGYÉB KERES

SEGA MD2-re keresek: Dune 2-t. Telefon: 06-36-361-133. Kisvarga Zsolt 3332 Sirok, Borics Pál út 49.

Keresem CD32-re a Zool 2-t GameBoy-ra a Nemesis 1-et. Pórya Krisztián Tel.: 290-31-60

EGYÉB KÍNÁL

Eladó Sony PSX + pad + demo CD 43.000 Ft-ért + Destruction D.2. - 10.000 Ft-ért, MK Trilogy 10.000 Ft-ért, Fade to Black 8500 Ft-ért, Command & Conquer 10.000 Ft-ért és Jumping Flash2 - 9500 Ft-ért. Valamint SNES kazettákat vennék. Zsamba Tibor 06-46-312-002

Eladó SNES + 1 joy + 1 Aqua joy + Killer I. + S.M. World + S.M. All Stars + D.K. Country2 + S. Street Fighter 2. Irányár: 45.000 Ft. Tel.: 96/451-506 (16-19 h-ig) Cím: Gergely Krisztián 9073 Bőnyértelep, Ady E. út 15/a.

Eladó SNES-re Toy Story 8000 Ft, Earth Worm Jim2 - 7000 Ft, Killer Instinct 6000 Ft, Jungle Strike 4000 Ft. Érdeklődni Tel.: 33/441-385

Eladó SMD2 + 2 jypad + 7 játék. Érd. Tel.: 06-34-420-090

Olcsón eladó használt Sony PSX 5 db játékkal: DD2, Pandemonium, Mortal Trilogy, Tomb Raider, FIFA '97. Érd. este 18 után Tel.: 284-82-66

Eladó SNES + 2 pad + 2 játék. Érd.: Szabó Gábor 1094 Bp., Bokréta u. 28. Tel.: 218-04-25

Eladó SEGA 32X + MKII, Doom, Star Wars, S. Assault, VR Racing. Ár: 39.000 Ft. Cím: Keresztesi Ferenc 2800 Tatabánya, Vértus u. 78. Minden levélre válaszolok.

Eladó SMDII + 2 joy - 16.000 Ft. + 5 játék (MKIII, Aladdin, NBA Jam, Sonic2, Brundig Force. A játékok meg-egyezős szerinti árakon eladók. PSX csere is érdekel. Érd.: Tel.: 06-33-331-536

Eladó SNES + 2 joy, DK 2.3, MK 3, Zelda stb. kedvező áron! Tel.: 06-48-472-308 (17-18-ig)

Eladó egy SNES + Aqua pad + tartozékok + Donkey Kong Country2. Irányár: 20.000 Ft. Érd.: Magasvári Tamás 06-47-321-086 (15-18 h-ig)

Eladó 1 db SEGA MD2 + 2 joy + 6 játék (Aladdin, Chuck Rock2, Wonder Boy, World of Illusion, Mickey Mouse and Donald Duck, Toe Jam and Earl, Sonic). Irányár: 35.000 Ft. Bogovics Norbert 2095 Pilisszántó, Kossuth L. út 155. Tel.: (06-26) 349-351 (18 h után)

Eladó 6 db PSX játék új és régi (pl. Derby2, Loaded, stb.) Esetleg csere is érdekel Tel.: 256-68-02 vagy 06-20-470-833 egész nap

Eladó egy SNES 2 joy-jal, 4 játékkal Donkey K2, Doom, S. Mario W., Star Fox (USA kasszeta), USA konverter Scart RCA kábel. Ár: 31.000 Ft. Tel.: 213-91-54

Sony Playstation (4 hónapos) + 1 pad + demo CD + Fade to Black 43.000 Ft-ért, Command and Conquer 10.000 Ft-ért, Tobal No 1 - 9.000 Ft-ért, Memória kártya 4.000 Ft-ért sürgősen eladó. Érdeklődni: 06-46-312-002

Eladó SEGA MD + 2 joy (egy 6 gombos) fél év garancia. Ár megegyezés szerint. Jánosi Gábor 6341 Homokméggy, Gerle u. 7. Tel.: 06-78-454-01

576 KByte-ban vásárolt, októberig garanciális SNES kitérő, megkímélt állapotban eladó, 2 joy-jal, "Killer Instinct" és "Return of the Jedi" kazettákkal együtt!!! Ár: 28.000 Ft. Tel.: 202-7135

Eladó Super Nintendo + 2 joy + 3 játék (pl. Donkey Kong) + Super Game Boy. Érdeklődni: 06-92-352-594

Eladó Sony PSX + demo CD + játékok: D. Derby 2. és Resident Evil + joy. Ár: megegyezés szerint. Érd. Tel.: 47/313-870

SNES-re eladó Killer I. - 5.500 Ft, Killer I. (USA) 2.000 Ft, Mortal Kombat1 - 4.000 Ft. Tel.: (78) 368-826

Manga videókazetták eladók 10 db, 1800 Ft/db egyben olcsóbb. Ugyanitt amerikai képregények (leginkább Image). Tel.: 3-832-584, 3-229-400 Lovász

BALATI Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,
winchesterek, CD-k, hangkártyák, GSM tartozékok,
egyéb alkatrészek.

Internet szolg.
2000 Ft-tól.

Használt, működő
alkatrészeit beszámitjuk.
Javítás, tanácsadás.
Viszonteladókát is
kiszolgálunk!
Kérje árlistánkat!

Tel./Fax:
341-5343,
06-20/264-507
Nyitvatartás:
H-P 9-17h-ig
Diákoknak
konfigurációból
5% engedmény!

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közzileteknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

Plusz sorok

☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)
GÉPTÍPUS: ☐ AMIGA ☐ EGYÉB ROVAT ☐ KERES ☐ INVERZ (+50% FELÁR)
☐ KÍNÁL ☐ KÉRET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi
címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME KFT

1389 Budapest,
Postafiók 132.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

90/1 CARBEE COMMAND IRON LORD SPACE QUEST II	90/2 BLOCKMAN F2P RETALIATOR FUTURE WARS	90/3 CASTLE MASTER HIDWINTER VENDETIA	90/4 BLOOD MONEY INDIANA JONES III TUSKER	90/5 LOGO RINGS OF MEDUSA UNREAL	90/6 FULL METAL PLANET OPERATION STEALTH ROCKET RANGER	90/7 DAKHOES PRINCE OF PERSIA WINGS	91/1 CADAVRE SHADOW OF BEAST II SUPREMACY	91/2 CODEMAN ICEMAN DOZZY IV INDIANAPOLIS 500	91/3 ELVERA NARCISO POLICE PARADROD 90
91/4 BATTLE COMMAND DRAGONS LAIR II LEAWINGS	91/5 LAST NINJA II NIGHT SHIFT TURRICAN II	91/6 CHUCK ROCK ESCAPE FROM COLDTITZ WIZARDRY	91/7-8 ARMOUR GEDDON GEM X RAILROAD TYCOON	91/9 DEATH K. OF KRYN DEUTEROS F13 II	91/10 ES SPEEDBALL 2 THUNDERHAWK	91/11 BATTLE ISLE ROD LAND SILENT SERVICE II	91/12 CRUISE FOR CORPSE HEAD OVER HILLS UTOPIA	92/1 EXILE JAMES POND I MOONFALL	92/2 ANOTHER WORLD CELTIC LEGENDS RED BARON
92/3 FORMULA 1 GP LARRY 3 POPULOUS 3	92/4 BIRDS OF PREY BLACK CRYPT PINBALL DREAMS	92/5 MERCENARY 3 POOLS OF DARKNESS SPECIAL FORCES	92/6 EYE OF BEHOLDER II SOUL CRYSTAL	92/7-8 CREATURES 2 DUNE MONKEY ISLAND 2	92/9 HOCK LURE OF TEMPESS SPACE QUEST IV	92/10 DARKSEED PREMIERE SNA EARTH	92/11 A TRAIN SHADOW OF BEAST III SWORD OF HONOUR	92/12 ATAC PERFECT GENERAL SILLY PUTTY	93/1 GOBUNS 2 HUMANS WIZARDRY 7
93/2 COMANCHE FLASHBACK STREET FIGHTER 2	93/3 DRAGON 3 LAIR III DUNE 2 SLEEPWALKER	93/4 COBRA MISSION ECO QUEST X WING	93/5 CHUCK ROCK II DESERT STROKE SUPERFROG	93/6 JORDAN IN FLIGHT LEGACY STRIKE COMMANDER	93/7-8 LOST VIKINGS SPACEHULK SYNDICATE	93/9 FIELDS OF GLORY SIPRAK II LANE OF LORE	93/10 DARK HALF ONE STEP BEYOND WARLORDS I	93/11 COMBAT AIR PATROL PRIVATEER SEAL TEAM	93/12 NHL HOCKEY SHADOW CASTER SIMON THE SORCERER
94/1 LARRY 6 MORTAL KOMBAT SETTLERS	94/2 ALONE IN THE DARK 2 DOOM TFX	94/3 HEMWALL 2 SNA CITY 2000 SIDMARKS	94/4 ARCHON ULTRA DRAGONSPHERE F14 FLEET DEFENDER	94/5 BENEATH A STEEL SKY HORSE UFO	94/6 MISSILE MISSION 2025 SABRE TEAM WEATH OF THE DEMON	94/7-8 AL QUADIM ICAD OVERLORD	94/9 OUTPOST TERRA PARK TIE FIGHTER	94/10 COLONIZATION DELTA V DOOM	94/11 ARMOURD PIST DREAMWARRIOR MASTER OF MAGIC
94/12 ECSTASIA INFERNO NASCAR	95/1 LITTLE BIG ADVENTURE POWER DRIVE WARCRAFT	95/2 DESCENT MAGIC CARPET WING COMMANDER 3	95/3 ALONE IN THE DARK 3 HOKUM KA 50 NEWCOMER	95/4 DARK FORCES LOST EERN US NAVY FIGHTERS	95/5 FULL THROTTLE SIDMARKS 2 UFO 2	95/6 FULL THROTTLE MICRO MACHINES 2 RISE OF TITAN	95/7-8 JAGGED ALLIANCE METAL MACHINES VIRTUAL POOL	95/9 DUNGEON MASTER 2 MECHWARRIOR 2 PANZER GENERAL	95/10 SCOWARD & CONQUER FADE TO BLACK HITTED FOR SPEED
95/11 CESAR 2 FIFA 96 SCREAMER	95/12 MORTAL KOMBAT 3 STONEKEEP WORNAS	96/1 INDICAR 2 REBEL ASSAULT 2 THE DIG	96/2 DONKEY KONG COUNTRY 2 EARTHWORK JENSEN	96/3 SEA LEGENDS TOUCHE WING COMMANDER 4	96/4 BIG RED RACING DUKE NUKEM 3D RAYMAN	96/5 CYBERIA 2 EF 2000 STORM	96/6 BAD MOJO MEGARACE 2 SETTLERS 2	96/7-8 AHAD LONGBOW ECCO THE DOUPHIN QUAKE	96/9 AFTERFIRE BERMUDA SYNDROME RESIDENT EVIL
96/10 BROKEN SWORD SCREAMER 2 TOMB RAIDER	96/11 RIFA 97 HARDLINE TEKMAN 2	96/12 DESTRUCTION DERBY 2 PRIVATEER 2 VIRTUAL FIGHTER	97/1 DISCWORLD 2 LARRY 7 TOONSTRUCK	97/2 FLYING CORPS DIABLO PHANTASMAGORIA 2	97/3 TOMB RAIDER M.A.X. ECSTASIA II				

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

Legújabb akciónk:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha röszsaszín postautalványon befizetted az összeget, a postakülső-
get bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megfizetés rovatra írd be:

"REGI SZÁMOK!"

Darabonkénti rendelés esetén eredeti
áron (+ postaköltség) rendelhetők az 576 KByte
hét évfolyamából az alábbi példányok.

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	218,-	96/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	79,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	218,-	218,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	576,-	96/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	318,-	96/12.	318,-		



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BLOOD & MAGIC	10999
100 FIGHTING ACTION	1999	BLOODNET	3999
100 RACING ACTION	1999	BLOODWING	3999
100 SPORTS ACTION	1999	BUG	9999
H/ 11TH HOUR	4000	BUREAU 13	3999
H/ 1942 PACIFIC		BUZZ ALDRIN RACE	3999
AIR WAR GOLD	3999	C&C - WARCRAFT II TOOL	4000
H/ 1944 ACROSS THE RHINE	3999	H/ CANNON FODDER 2	3999
3D ULTRA PINBALL 2	3999	CAPTAIN QUASAR	3999
H/ 7TH GUEST	HIVJ	CAR & DRIVER	2999
ABSOLUTE PINBALL	9999	+CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ABUSE		CHAMPIONSHIP	
ADVANCED CIVILIZATION	4999	MANAGER 96/97	5999
ADVENTURES		CHAOS CONTROL	3999
OF BATMAN & ROBIN	2999	CHRONICLES OF THE SWORD	4999
AFTERLIFE	4999	CHRONOMASTER	4999
AIR WARRIOR 2	11999	H/ CIVIL WAR	3999
H/ AIRBORNE RANGER	1999	H/ CIVILIZATION	3999
AL UNISER JR. ARCADE RACING	2999	CIVILIZATION 2	HIVJ
ALBION	9999	CLANDESTINE	4999
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999	H/ COLONIZATION	3999
ALIEN INCIDENT	3999	COLOSSUS CHESS X	3999
ALIEN TRILOGY	10999	COMANCHE 2.0 /CLASSIC	4999
ARCADE AMERICA	3999	COMANCHE 3	HIVJ
ARCADE EXPLOSION	1999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMMANDER BLOOD	3999
H/ ARCHER MACLEAN POOL	3999	COMPLETE OUTSIDE SOCCER	6999
ARCHIBALD	3999	CONCO	3999
ARCHIMEDIAN DYNASTY	11999	CONQUEROR AD 1086	5999
ARMORED FIST CLASSIC	3999	COUNTER STRIKE	
ASSAULT RIGS	4999	RED ALERT DATA	HIVJ
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999	H/ CREATURE SHOCK	3999
BATTLE CRUISER 3000AD	11999	CROW	HIVJ
BATTLE SHIPS	9999	CRUSADER NO REGRET	8999
BEGLAM	4999	CRUSADER NO REMORSE /	
H/ BENEATH A STEEL SKY	3999	CLASSIC	4999
BEST 3D GAMES	3999	CYBERIA	4999
BEST ARCADE GAMES	2999	D	3999
BEST BATTLE GAMES	2999	D1000	3999
BEST GAMES OF 95	2999	H/ DARK FORCES	4999
BEST WINDOWS GAMES	2999	DARK LIGHT CONFLICT	HIVJ
H/ BIG RED RACING	3999	DARKER	3999
H/ BIRDS OF PREY	3999	H/ DAWN PATROL	2999

H/ DAY OF TENTACLE	3999	FIFA SOCCER /CLASSIC	3999
DEADLY GAMES	11999	FIFA SOCCER 96 /CLASSIC	3999
DEATH RALLY	9999	FIFA SOCCER 97	12999
DESERT & JUNGLE STRIKE	3999	H/ FLASHBACK	3999
H/ DESTRUCTION DERBY	4999	H/ FLIGHT UNLIMITED	4999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FLYING CORPS	11999
MAGYAR LEIRÁSSAL		FOOTBALL MASTERS	7999
DIABLO	11999	H/ FOOTBALL GLORY	2999
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	H/ FORMULA 1 GP	3999
DIE HARD TRILOGY	HIVJ	FORMULA 1 GP 2	9999
DOWN IN THE DUMPS	4999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
DRAGONHEART	10999	FRANKENSTEIN	1999
DREAMWEB	3999	FREDDY PHARKAS	3999
DUKE NUKEM 3D	9999	FRONT LINES	4999
DUKE NUKEM 3D		H/ FULL THROTTLE	HIVJ
ATOMIC EDITION	7999	FUN PACK	2999
DUKE NUKEM II	2999	FUN PACK 2	2999
DUKE	2999	FUN PACK 3	2999
DUNGEON MASTER II	3999	G-NOME	11999
DUST	3999	GABRIEL KNIGHT II	4999
EARTH SIEGE	9999	GENIE MACHINE	9999
EARTHWORM		GENEWARS	4999
JIM+PITFAL+GAMEPAD	HIVJ	H/ GRAND PRIX MANAGER	3999
H/ ECSTASY	4999	GRAND PRIX MANAGER 2	
EP2000 EVOLUTION	11999	C.E.	12999
MAGYAR LEIRÁSSAL		GREMLIN CO3 COMPILATION	2999
EP2000 TACTCOM	5999	GREMLIN CO3 COMPILATION	2999
MAGYAR LEIRÁSSAL		GUILTY	3999
EIGHT BALL DELUXE	2999	H/ HAND OF FATE/KYRANDIA 2	4999
H/ ELF	1999	HELLFIRE ZONE	3999
EMPIRE SOCCER	1999	HELP COMPILATION	4000
ERASER TURNABOUT	11999	HERETIC SHADOW OF	
EURO 96	4999	SERPENT RIDERS	4999
EVOLUTION -		HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	11999
IVILIZATION II DATA	4999	HEROES OF THE 357TH	2999
EXTRACTORS	3999	H/ OCTANE	3999
EXTREME CHESS	10999	HIND	9999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999
EXTREME VELOCITY		INCA	4999
COLLECTION		INCA COLLECTION	6999
EYE OF BEHOLDER III	2999	INDIANA JONES FATE OF	
F117A	2999	ATLANTIS	2999
H/ F14 FLEET DEFENDER		INDIANAPOLIS 500	2999
& SCENARIO	3999	INDYCAR RACING 2	9999
H/ F15 STRIKE EAGLE III	3999	INFERNO	3999
FADE TO BLACK	9999	H/ INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
FALLEN HEAVEN	11999	H/ INTERNATIONAL SOCCER	1999
FAST ATTACK	9999	H/ INTERNATIONAL TENNIS	1999
FATAL RACING	5999	INTERSTATE 76	HIVJ
H/ FIELDS OF GLORY	3999	IRON ASSAULT	3999

ISHAR TRILOGY	3999	NASCAR TRACK PACK	4999
JACK THE RIPPER	3999	NATO FIGHTERS	5999
JET FIGHTER III	9999	H/ NAVY STRIKE	4999
H/ JIMMY WHITE SMOOKER	3999	NBA LIVE 97	12999
H/ JOHNNY BAZOOKATONE	3999	NEED FOR SPEED 2	HIVJ
JUNGLE STRIKE		NEED FOR SPEED SPECIAL E	
KICK OFF 97	12999	DITION	11999
KID 5 KIT 4-7		NHL 97 HOCKEY	HIVJ
KID 5 KIT 8-12	9999	H/ NIGEL MANSSELL WORLD	
KKND		CHAMPION	1999
LABYRINTH OF TIME	4999	NINE	11999
H/ LANDS OF LORE	HIVJ	NOCTROPOLIS	3999
LAST DYNASTY	3999	NOMAD	2999
LAST RITES	HIVJ	NORMALITY	4999
LAURA BOW 2	2999	OBELIX	HIVJ
LEGEND OF KYRANDIA	3999	OLYMPIC GAMES	3999
H/ LEGEND OF KYRANDIA	3999	OLYMPIC SOCCER 96	3999
H/ LEMMINGS 3D	4000	H/ OVERLORD	3999
H/ LINKS 366	3999	PANDORA DIRECTIVE	11999
LITTLIT DIVIL	3999	PANZER DRAGON	11999
LITTLE BIG ADVENTURE /CLASSIC	3999	PATRICIAN	3999
LOADSTAR	4999	PBA BOWLING	3999
LODERUNNER	3999	PERFECT GRAND PRIX	
LORDS OF MIDNIGHT	3999	GP2 ADD ON	3999
LORDS OF THE REALMS 2	HIVJ	PERFECT WEAPON	HIVJ
H/ LOST EDEN	3999	PHANTASMAGORIA II	11999
H/ LOST FILES OF S.HOLMES	3999	H/ PINBALL 2000	2999
H/ LOTUS 3	1999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	1999
MAGIC CARPET	3999	H/ PIRATES GOLD	3999
MAGIC CARPET 2	4999	POWER CORRUPTION & LIES	6999
MAGIC CARPET DATA	4999	POWER DRIVE	6999
MAGIC THE		POWER F1	9999
GATHERING/ACCLAIM	10999	PRIVATEER 2 DARKENING	12999
MAGIC THE GATHERING/		PRO PINBALL - THE WEB	7999
MICROPROSE	11999	PSYCHO PINBALL	3999
MAGYAR LEIRÁSSAL		H/ PUSH OVER	1999
MANIC KARTS	3999	PYROTECHNICA	3999
MASTER OF ORION II	11999	QUAKE MISSION PACK 1	HIVJ
MAX	11999	QUAKE MISSION PACK 2	HIVJ
MAXIMUM ROAD RACE	3999	H/ RAILROAD TYCOON	
MOK	11999	DELUXE	3999
MEGA MAN X 3	HIVJ	RALLY BAJNOKS ÁG	7999
MICRODREAM	4999	RAYMAN	5999
H/ MONKEY ISLAND 1&2	8999	H/ REBEL ASSAULT	HIVJ
MONOPOLY	5999	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
MORTAL COIL	3999	RED ALERT	HIVJ
MURPHY TREASURE ISLAND	HIVJ	REPÜLŐ KASTÉLY	7499
MURPETS INSIDE	7000	RESURRECTION -	
NASCAR 2	10999	RISE OF ROBOTS 2	4999
NASCAR + TRACK PACK	3999	RETRIBUTION	3999

RETURN FIRE	9999	THEME HOSPITAL	12999
H/ RIDDLE OF MASTER LU	9999	THEME PARK	3999
RISE & RULE OF		THEXDER	3999
ANCIENT EMPIRES	5999	THIS MEANS WAR	3999
RISE OF ROBOTS	7999	H/ THUNDER HAWK 2	3999
H/ RISE OF TRIAD	3999	THUNDER HAWK 2	7999
RISK	5999	H/ TIE FIGHTER COLLECTOR CD	HIVJ
ROAD WARRIORS	2999	H/ TILT	HIVJ
ROLLING STONES -		TIME GATE	5999
VODOO LONGUE	3999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
H/ SAM & MAX HIT THE		TOMB RAIDER	9999
ROAD	3999	H/ TOP GUN	HIVJ
SCARAB	12999	TOTAL DESTRUCTION	3999
H/ SCREAMER	3999	TOUCHE ADV. OF 5TH	
SCREAMER 2	9999	MUSKETEER	6000
SEA LEGENDS	9999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SEA RALLY CHAMPIONSHIP	11999	TRACK ATTACK	3999
SENSIBLE GOLF	3999	H/ TRANSPORT TYCOON	HIVJ
SETTLERS 2 + ARCHIMEDIAN		TUNNEL B1	9999
DYNASTY	9999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
SETTLERS 2 MISSION DISK	4999	H/ UFO ENEMY UNKNOWN	3999
SHADOW CASTER	3999	+ULTIMATE SOCCER	
SHANNARA	3999	ENCYCLOPEDIA	4999
SHELL SHOCK	4999	UNIVERSE	4999
SHIVERS	3999	US MARINE FIGHTERS	5999
SHOCK WAVE ASSAULT	3999	US NAVY FIGHTERS /	
SILVERLAD	3999	CLASSIC	4999
H/ SIM CITY	HIVJ	VIRTUAL KARTS	7999
SIM COPTER	11999	VIKING CONQUEST	HIVJ
SIM GOLF	11999	VOLDED & PIPE MANIA	1999
SIM PARK	9999	WAGES OF WAR	9999
H/ SLEEPWALKER	3999	WAR COLLEGE	9999
SUPREMACY 5000	1999	WAR COMMAND EXPLOSION	1999
SUMRIS	HIVJ	WARCRAFT 2 DELUXE	12999
SONICK & KNUCKLES	9999	H/ WING COMMANDER	3999
SPEED HASTE	4999	WHERE IS WALLY	3999
SPILLCASTING PARTY PAK	3999	H/ WING COMMANDER	2999
STAR BALL	3999	WING COMMANDER II	4999
STAR CRUSADER	3999	WING COMMANDER IV	9999
STAR GENERAL	11999	MAGYAR LEIRÁSSAL	
STARLORD	3999	H/ WIPPOUT	4999
STEEL PANTHERS II	9999	H/ WIZCHAVEN	3999
STONEKEEP	5999	WITCHAWEN II	3999
STORM	4999	WIZARDY GOLD	11999
H/ STREET FIGHTER 2	3999	WIZARDY NEMESIS	11999
STRIFE	10999	H/ WIZKID	1999
STRIKE COMMANDER	3999	WORLD RALLY FEVER	6999
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999	+WORKS	4999
H/ SUPER CARS		H/ X COM TERROR FROM DEEP	3999
INTERNATIONAL	2999	X COM UNKNOWN	
SUPER KARTS	4999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
SUPER SKI PRO	6999	INT.ATHLETICS	1999
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	3999	PREDATOR 2	1999
SYNDICATE WARS	4999		
SYSTEM SHOCK	7999		
TERMINAL VELOCITY	3999		
TERMINATOR SKYNET	7999		
TESTORIVE OFFROAD	HIVJ		
H/ TFX	3999		

VISZONTELEADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat.

Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

ALADDIN	4999	PINBALL DREAMS 2	3999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999	PIZZA TYCOON	4999
BREAKTHRU	3999	PYROTECHNICA	3499
COMANCHE	7999	RETURN OF THE PHANTOM	5999
CYBER RACE	3999	REX NEBULAR	4999
DAEMONSGATE	3999	RINGWORLD	3999
DARKER	6999	SENSIBLE GOLF	7999
DREAMWEB	2999	SHADOW LANDS	2999
EL FISH	3999	SPECTRE VR	5999
F14 FLEET DEFENDER SCENARIO	3999	STAR CONTROLL II	4999
FREE DC	4499	STAR CRUSADER	5999
GUILTY	3999	STARLORD	3999
GUNSHIP 2000	4999	TIE FIGHTER DEFENDER	
HAND OF FATE / KYRANDIA 2	3999	OF EMPIRE	3999
INERNO	5999	TRANSPORT TYCOON	
JAGGED ALLIANCE	6999	WORLD EDITOR	3999
JUNGLE BOOK	4999	ULTIMA 7	3999
LION KING	4999	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	2999
MIDWINTER II	2499	ZEPPELIN	3999
PEPPER S ADVENTURE	2999		

576 KByte shop

HELY, Ahol JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14. TEL.: 112-6415**



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**



**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciót (k. a kioldalon a pirossal
jelölt tételeket) csak a szelvény bemutatá-
sával érhetőes. Vásárlásakor hozza
magával, vagy küldje el
megrendelésével.
Akciót
3x
érvényes!